

Det Nye **COMPUTER**

8. årgang nr.11
29. oktober-
25. november 1992
Kr. 36,00

Uafhængigt

Commodore-magasin

**Vilde maskiner:
De nyeste og bedste
arcade-maskiner!**

**"HUGO"-feberen raser:
Skærmtrolden i hele Europa**

**Læs alt om:
Den nye
Amiga 4000**

**Slankekur:
Spis chips og tab dig**

**Test dig selv:
Er du normal,
freak eller nørd?**

**Vind "Kyrandia":
- og en hel kasse
Virgin-spil!**



5 708890 000302

TEST AF ALLE DE NYE AMIGASPILE

MUSTEK HÅND- SCANNER

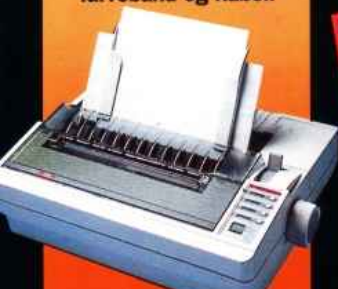
400 DPI, 64 gråtoner,
incl. godt scanner software.
Vejl. 1999,-

NYHED 1499,-

CITIZEN 224

FARVE & S/H PRINTER

Suveræn 24 nåls
printer med flotte S/H
og farveudskrifter.
Benytter tractor
og enkeltark inkl.
papir parkering.
Kører perfekt på Amiga
og PC'er. S/H printeren
kan senere udvides
til farve. Leveres incl.
avanceret printerdriver,
farvebånd og kabel.



CITIZEN 224 Vejl. 2699,-

NU 2349,-

CITIZEN 224 m/farvekit.
Vejl. 3445,-

NU 2999,-

2 ÅRS GARANTI

Kun i November måned. Begrænset antal.

AMIGA ER BILLET PRISER!



AMIGA 500

Den billigste model
til spilleregler.

2849,-

EKSTRA VED KØB AF AMIGA
Køb 1 spil og
TA 2 GRATIS
fra kurven. **99,-**

AMIGA 600

Den helt nye - fremtidens mo-
del. 1 Mb RAM, WB 2.0, internt
harddisk interface. Med
indbygget TV modulator.
Før 3999,-

2999,-

Med 20Mb
intern harddisk 4999,-

AMIGA 500+

Modellen for dig som også vil
rode med elektronikken.
1 Mb RAM, WB 2.0, harddisk
port.
Før 3999,-

3299,-

Med Autokick, kickstart 1.3
og 2.0 monteret med 1 års
garanti 3998,-

Canon BJ-10ex

Sublimet printeren, som skriver i tusindfarver. Udskriver
400% sort og hvidt samt
fra et stort grafisk, GIF, eller
teletextbehandlingsprogram.
Inkl. Amiga driver, printer
og kabel til

**DANMARKS
BILLIGSTE PRIS!**

Vejl. 3499,-
NU 2699,-

Aktieselskab kun 749,-
Smart printerstander 129,-



PHILIPS 8833, model II



Suveræn 14" farvemonitor
til Amiga. Normalpris 2499,-

NU 2199,-

Kabel til Amiga + kr 100,-
Monitorfod, dreje, vippe 199,-



ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

**ALCOTINI
- NU OGSÅ I:
ODENSE**

Thomas B. Thrigesgade 26-28
5000 Odense C.
Tlf. 6590 7136 Fax. 6590 7139

Alle priser er incl. 25% moms. og gælder kun til 26/11-92.



- En stærk serie danske kvalitetsprodukter

KAMPAGNE TILBUD



Silent DRIVE

Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm!) er en selvfølge. 100% kompatibel med Amiga.

Normalpris 899,-
749,-

NETOP NU

Køb NU og SPAR 150,-

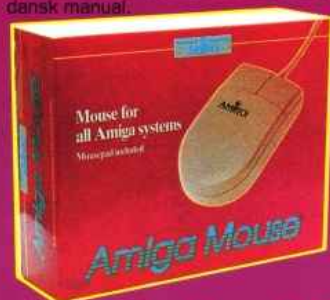
Kampagne tilbuddet gælder kun til og med November måned



SOUND SAMPLER

Suveræn kvalitet til prisen. Over 100Khz samplerate. Så støjsvag at mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omskifter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual.

649,-



Amiga Mouse

100% Amiga kompatibel mus i den høje Amitech kvalitet. Microswitches på musetastene og gummibelagt kugle - i stål! Meget lækker design, som også i det lange løb er behagelig at arbejde med. Fås også til PC'er.

299,-

Smart museholder 39,-

MaxiMem

Den eneste fremtidssikre ramudvidelse til A500! Udvides efter behov. F.eks. fra 512K til 1Mb - 1.5Mb - 1.8Mb - 2.0Mb. Totalt 2.5Mb! (1Mb-1.8Mb kræver Gary adaptor). A500 kan udbygges til 1Mb CHIPMEM med CPU adaptoren. MaxiMem 1.8Mb pakke 1399,- MaxiMem 512K

549,-

AutoKICK

Automatisk kickstartomskifter med plads til 3 kickstarter. Til A500/A500+. Også den nye 2.0. Skiftet foretages fra tastaturet.

359,-

Joy Master

Automatisk omskifter imellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning med musetasten eller skyde-knappen gør det nemmere og du slipper for at hive ledninger ud og ind og dermed slide på porten!

229,-



AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfri. Vejl. 9.90, 100 stk. Tilbud NU KUN

499,-



RING Tlf. 86 22 06 11



Lyshøj 10, 8520 Lystrup.
Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. 25% moms

Ingen detailsalg udenfor Danmark. Forbehold for trykfejl.

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92)
Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:

Du kan også vedlægge din bestilling. Husk ved forudbetaling, at pålægge kr. 28,- i porto, dog kr. 64,- ved køb af monitor eller computer. Pr. efterkrav yderligere kr. 17,-.

Navn, _____

Adresse _____

Postnr, _____

By: _____

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:
Alcotini, Lyshøj 10, 8520 Lystrup.

1.675 kr. for din brugte Amiga 500

- hvis du køber **Amiga CDTV Computer System** nu!



Amiga CDTV Computer System er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren. Netop nu kan du få det komplette Amiga CDTV Computer System med **1.675 kr. i rabat**, hvis du gi'r din brugte Amiga 500 i bytte.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV Computer System er selvfølgelig **fuldt kompatibelt** med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en **avanceret computer**, som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger **Gyldendals Fakta Leksikon**, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!

Amiga CDTV Computer System koster kr. 6.995,- inkl. moms.
Vi gi'r 1675,- kr. i bytte for din Amiga 500, blot den er komplet og funktionsdygtig.



• N • D • H • O • L • D •

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Martensen, DJ

Spilredaktør:
Christian Sparrevohn

Teknikredaktør:
Lars Jørgen Helbo

Øvrige medarbejdere:

Jesper Steen Møller, Dorthe B. Poulsen, Søren Bang Hansen, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidlykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mort Z. Sherar, Marc Fris-Møller, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sherar, Sven Blén, Claus Leth Jeppesen, Jesper Kohlet, Lene Richter, Claus Anvik, Thomas Ellegaard, Flemming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Olsen, Bjarne Tveskov, Marshal M. Rosenthal, Kenneth Friberg

Abonnements-service:

Telefontid: 11:00-16:15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postgite: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 375
1/2-års abonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annønen:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Produktionschef: Erik Lennings
Konsulenter:
Birgitte Elbye
Anne Riber

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefontid: Torsdage 15-16
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udflyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Glæder med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III GraFX
PrePress
Dansk Heatset Rotation A/S

Fotos:

Tobisch & Guzzmann
Playground
Japson Data

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:



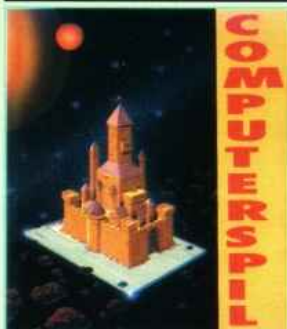
Tilmeld:



Dansk Oplagskontrol, Dansk Media Index, DMI, og BMI.

COM-BBS:

"Det Nye COMputer"-s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



Test dig selv, I

Hvis du tør, har du nu takket være DNCs nye psyko-service, chancen for at få den ubønhørlige sandhed om hvilken type du er.

Kong Hugo af Europa

Læs om personerne bag skærmtrølden Hugo, og få hele historien om, hvordan et lille dansk firma bliver verdenskendt.

Scala i nye og forbedret udgave

DPaint gjorde Amigaen berømt. Defender of the Crown, gjorde den spilbar og nu har Scala gjort den holdbar.

Kyrandia-konkurrence

DNC og Virgin Software giver dig her chancen for at afprøve det nye Kyrandia-spil - ganske gratis!

Data-TV - et nyt medie

Nu kan du få programmer og data til at drysse ud af den blå luft lige ned til din Amiga. Se her hvordan.



Test dig selv, II

Få resultatet af testen fra side 19!

DTP-kursus, del 7

Denne gang skal vi kigge nærmere på større opgave i Desktop Publishing, som f.eks. kataloger.

PD-Special

Det er slut med at købe PD-programmer fra DNC. Men PD-special består!

Like a Virgin...

Vi besøger Virgin Games - et af de største, mest velfunderede og mest fremsynede firmaer i spilbranchen.

Læserundersøgelse

Nu vil vi have at vide, hvordan DU synes DNC skal se ud i 1993!

Den 5. kolonne

Hook vender frygteligt tilbage, og har nogle rammende kommentarer om EDB-verden af idag.

6

10

12

15

16

19

22

26

28

29

32

39

51

52

54

60

61

62

65

66

69

70

Computer Hotline '92

Vi diskuterer om de seneste nyheder indenfor branchen.

Månedens abonnementsvindere

Se straks om du har vundet kr. 5000, 1000 eller måske en gratis "Top Secret"-bog!

Vilde maskiner!

Vores udsendte rapporter om alle de nyeste og mest spændende spillemaskiner, direkte fra enhver spilfreaks Paradis: London.

Nye bøger

Test af fire nye bøger.

Alt om den nye Amiga 4000

Dybdebet af det nyeste skud på Amiga-stammen: Amiga 4000.



Teknisk brevkasse

Spørgsmål fra læsernes bliver besvaret med kyndig assistance fra Lars Jørgen Helbo.

Gameplay

DNC's spilsektion, hvor vi tester alle de nyeste spil!

Bliv slank med: Computer-Cola kuren

Uanset hvad forskerne siger, så er det nu bevist at du kan tabe dig, ved at sidde foran computeren og spise chips og drikke cola!

Games Preview

Et pust fra en fremtid, der byder på utallige stortitler...

Take 2 - Realtime Animation

Med "Take-2" kan du tage tegninger direkte fra papir og sammensætte dem til en grafik-animation.

Den gyldne bro

Hvad er nu dette? Er det en kort der gør at ens Amiga kommer til at ligne den berømte bro "over there"? Nej, nærmere et PC-udvidelseskort.



PCMCIA standard understøttes allerede

Porten i siden af en Amiga 600 kaldes en PCMCIA port, og her kan du stikke forskelligt kredittkortlignende hardware ind. Der er endnu ikke kommet nogen spil på PCMCIA "kredittkort", men du kan f.eks. allerede nu købe batteristøttet statiske RAM kort på 512 KB fra Mitsubishi. En af de helt store fordele ved PCMCIA porten, er nemlig at den også er ved at blive standard på PC markedet, og du kan derfor allerede få f.eks. faxmodems, der tilsluttes via PCMCIA porten. Hewlett Packard har eksempelvis netop lanceret en mini-harddisk på 21 MB, med en access-tid på 18ms til en pris på omkring 250 dollars. Der skal "bare lige" skrives en driver til Amiga.

Inden i det statiske RAM kort fra Mitsubishi sidder der 2 batterier, der sørger for at data på kortet ikke bliver slettet selv om du tager kortet ud af maskinen. Du kan sågar skifte batteri uden at miste data, hvilket er grunden til at der findes to og ikke kun et batteri i kortet.

Ny version af Golddisks Office

Det canadiske firma Gold-disk udgiver snart en ny version 2 af deres populære programpakke Office. Office består af en serie programmer af mere seriøs karakter, så som regneark, tekstbehandling, DTP, grafplotter og database. Programmerne er nu i Workbench 2.0 format, og råder hver især over forbedrede funktioner til at kommunikere indbyrdes.

Pristald på A600?

Commodore i England har netop sat listeprisen ned på Amiga 600 i forhold til de "gamle" Amigaer A500 og A500+. Nu kan du købe et eksemplar af din yndlingscomputer for kun 299£ mod før 399£. Spørgsmålet er om denne prisnedsættelse får betydning for de danske priser. Her er priserne på A600 nemlig allerede meget lave (ca. 3300 kr.), så det er spørgsmålet om de overhovedet kan komme længere ned.

Nu siger du måske, at de fleste af læserne har måske allerede en Amiga, så de kan da være ligeglade med om priserne bliver sat ned ikke? Forkert - Commodore regner med at kunne sælge næsten dobbelt så mange Amigaer til den lave pris, og som de IBM-kompatible til overflod har bevist, så er det ikke nødvendigt at en maskine er god, hvis der bare er tilstrækkeligt mange der har den. Så skal udviklerne nok producere programmer og ekstraudstyr i læsesevis.



3.5 tomme disks kan rumme 21 MB

I England kaldes dette drev for et "floptical drive". Drejet er en slags kombination af konventionel magnetisk diskteknologi og de mere forfinede optiske metoder brugt i de udskiftelige harddrives. Det floptiske drev kan læse eller skrive 1245 tracks på en enkelt disk, hvilket giver en lagerplads på omkring 21 MB. En ganske pæn størrelse, især når man tager i betragtning, at hver disk ikke er større end en almindelig 3.5" Amigadiskette.

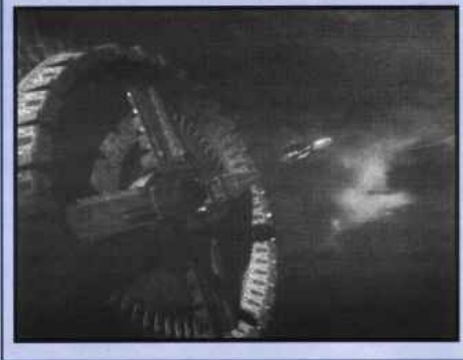
Drevet fungerer efter SCSI standarden, og det er således ikke noget problem at tilslutte den til en Amiga, du skal blot punge ud til et SCSI-Interface først.

En af de helt store fordele ved det floptiske drev er, at når du først har købt drevet, koster en enkelt 21 MB disk fra 3M eller Maxell kun små 12 pund, hvilket giver den beskedne pris af lidt over 1/2 pund per MB. Det kan næppe gøres billigere.

Prisen for drevet ligger omkring de kr. 6000,- herhjemme.

Amigaen laver TV film

Udrustet med en Video Toaster og Lightwave 3D, har et lille hold kaldet Foundation Imaging produceret verdens første TV-film, der er bygget helt og holdent på Amigaanimationer. Babylon 5 hedder den rumstation hvor filmen foregår, og i løbet af de 2 timer filmen varer, bliver du udsat for ikke mindre end 52 animationer, der alle er lavet på din yndlingsmaskine. Såvidt vi ved, har hverken TV-2 eller DR fået udsendelsen på programmet, men du må hellere holde øje med TV-programmet i fremtiden for Babylon 5 er vist ikke noget du har lyst til at gå glip af.



Amigaen læser med

Hvis du vil have tekst scannet ind i din Amiga er det ikke nok at have adgang til en scanner. Du får nemlig også brug for at "oversætte" det grafiske billede som scanneren forsyner din computer med, til almindelig ASCII tekst som dit tekstbehandlingsprogram og andre programmer kan forstå. Migraph ocr (ocr står for Optical Character Recognition) er et program, der netop udfører denne funktion. Fra et simpelt håndscannet billede, kan Migraph ved brug af sit bibliotek typisk genkende og oversætte omkring 95% af teksten uden problemer. De sidste 5% er tvivlstilfældene, og her spørges du til råds, så programmet på denne måde "lærer" den pågældende fonttype bedre at kende til næste gang.

Vær opmærksom på, at for kunne køre Migraph skal du mindst have 2 MB RAM. For yderligere information kan udhenvende dig hos:

Amiga Warehouse, tlf.: 86166111



Få fart på ARexx

Arrex er som bekendt et universelt makrosprog til Amigaen, så du kan få en lang række programmer til at "tale" med hinanden. Problemet er bare, at ARexx er et fortolket sprog i stil med f.eks. AmigaBasic. Det betyder at maskinen oversætter hver programlinje for sig under hver kørsel af programmet hvilket tager enormt lang tid, hvorimod f. eks. en C compiler oversætter programmet en gang for alle til eksekverbar kode (maskinkode).

Nu er problemet imidlertid løst med RexxPlus compileren, der kan oversætte alle dine ARexx scripts til eksekverbar kode og give hastighedsfo-

røgelse på mange hundrede procent. Desuden kan du sagtens bruge RexxPlus parallelt med det gamle ARexx og køre kompilerede og fortolkede scripts samtidigt uden problemer.

Kort sagt: Det kan godt være at ARexx endnu ikke er blevet så populært som det har fortjent, men RexxPlus giver det i hvert fald et godt skub i ryggen.

RexxPlus V 1.2
DEG
 19785 West Twelve Mile Road
 Suite 305, Southfield
 Michigan
 48076-2553 USA
 Tlf: 0091 313 352 4288

Det største Amiga-katalog på gaden

For en flad 50'er kan du erhverve dig det nyeste Amiga og CDTV-katalog, der udgives af Commodore Danmark. Kataloget, der er på 385 sider, er det hidtil største, og er som sædvanligt spækket med produkter, både nye og gamle, og med såvel hardware og software som spil.

Kataloget kan købes ved direkte henvendelse hos Commodore, tlf. 8628 9511 eller hos en af Commodores forhandlere.

Amiga-Expo i Århus!

- blev noget af et tilbudsstykke - over 3800 besøgende gjorde den første Amiga-udstilling til en stor oplevelse! Vi herinde på Det Nye Computer vil gerne takke alle Jer der kom og var med. Ligesom i København var der shows på scenen, Skærmtrølden Hugo optrådte med sit sjove show, Trine Michelsen smed tøjet til glæde for publikum, og der var mulighed for at prøve det spændende Virtual Reality.

Der skete en masse andre ting, men det vil du kunne læse alt om i næste nummer af DNC.

Gallery søger nye talenter

Hvad er I ude på? Vil I helt af-skatte Gallery? DNC's billedsektion har aldrig fået så få billeder før! Nu har I chancen (den sidste?) for at få Gallery på fødderne igen - send Jeres kunstværker ind med det samme til Gallerys redaktør Marlene, så vi kan få delt nogle SKATTEFRIE præmier ud! Men I har måske penge nok...?

Send disken ind til:
DNC
 St. Kongensgade 72
 1264 København K
 Mærket "Gallery"
 - og gør det idag!

GOD, BEDRE, BMP!

2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret.

ROCHARD 105 MB

Superhurtig 15 ms harddisk.
Incl. strømforsyning og
indbygget miniblæser.
Mulighed for RAM i
trin på 2, 4, og 8 MB.
Rekvirér gratis infor-
mationsmateriale!



4998,-

ROCTEC 2 MB RAM med 1 MB chipmem

leveres som komplet
pakke med alle
RAM-kredse
monteret og både
GARY- og CPU
adaptor vedlagt.
Nem montering.
før 1698,-



NU 998,-
A500 skal være rev. 6A

INTERSERIEN

De kendte danske software-
pakker INTER -Word,
-Sound, -Base,
-Spread, -Asm,
-Talk



398,-

Pr. stk.

Her har du et lille udpluk fra vores store udvalg:

AMIGA COMPUTERE

A500 1.3	2898,-
A500 PLUS	3498,-
A500 COMBI med 2.0 og 1.3 omskifter	3998,-
A600 standard	2998,-
A600 m/20 MB harddisk	4998,-

A600 m/85 MB harddisk	6998,-
Amigamonitor 1084S	2298,-
Kabel til 1084 samkøb	100,-

DISKETTEDREV

Budgetdrev 3,5" extern ZYDEC kvalitet 3,5" ext.	698,-
Amitech Silent 3,5" ext. med NO-CLICK	798,-
ROClite verdens bedste 3,5" ext. med NO-CLICK og VIRUS-KILLER, superlille kun 23mm høj	748,-
Q-TEQ 5,25" extern	898,-
Citizen intern A500	1398,-
Citizen intern A2000	698,-

DISKETTER

3,5" Noname japanske 10 stk.	45,-
3,5" Noname japanske 100 stk.	398,-
3,5" AMITECH mærkevare 10 stk.	55,-
3,5" AMITECH mærkevare 100 stk.	498,-

JOYSTICKS

TURBO Micro autofire	48,-
Junior Stick	98,-
SuperCharger	198,-
SuperBoard m/stopur	298,-
TOPSTAR supersolid	298,-
Jetfighter flytign.	268,-
Quickjoy fodpedal	298,-
Competition PRO5000	198,-
Competition PROSTAR	278,-
Navigator håndmodel	298,-
The Arcade Classic	279,-
The Arcade TURBO	329,-
The Arcade TURBO super	349,-

KABLER

AMIGA-SCART-TV 2m	198,-
AMIGA-SCART-TV 4m	248,-
4 spillerkabel stereoanlægskabel få	148,-
Amigalyd på dit anlæg 2m	98,-
5m 148,- 10m	198,-
printerkabel parr.	98,-
forlænger til mus/joy 3m	98,-
specialkabler laves på bestilling -	RING!

MUS

ZYDEC kvalitetsmus	298,-
Speedmouse lækker	198,-
ROCTEC MUS	198,-
JIN mouse restparti	98,-
GI6000 OPTISK	798,-
Zydec Trackball	498,-
Museholder	48,-
Musemåtte	48,-
Joymaster omsk. mus/joy	229,-

PRINTERE

Alle printere incl. papir, driver, farvepatron & kabel.	
STAR LC-20 9 nål	1898,-
STAR LC-200 9 nål farve	2698,-
STAR LC24-20 24 nål	2998,-
STAR LC24-200	
24 nål farve	3998,-
STAR SJ48 64 dyser	
inkjet 360 DPI, skriver som laser	2998,-
Commodore MPS1270	
inkjet 14 dyser	1998,-

RAM-UDVIDELSER

512 kB til A500 m/ur	298,-
2/8 MB udvidelse med 2MB, lige til at sætte i siden på A500/500+	1898,-
1 MB til A500+	748,-
1 MB til A600 m/ur	998,-
1 MB SIMM-modul	298,-
2 MB ROCTEC TILBUD	998,-

LYD-UDSTYR

SmartSound Sampler	398,-
MEGA-MIX Sampler	598,-
ZY-FI stereosystem	498,-
Micro MIDI interface	498,-
MIDI-MASTER interface	698,-

VIDEO-UDSTYR

The Complete Colour Solution Digitizer + RGB-splitter	1998,-
ROcgen genlock incl. software	1598,-
ROcgen-plus genlock med 2 FADE-knapper, RGB-THRU, KEY-stik, softw., m.m.	2498,-
ROCKEY Videoeffektbox til RG+	3498,-

SPILTILBUD

Før fra 198 - 598,-
NU KUN 98,- pr. stk.

WINGS
Resolution 101
Menace
Leatherneck
Galatic Conqueror
Las Vegas
Austerlitz
Chambers of Shao
Baal
Hunt for Red October
Final Conflict
Navy Moves
Hard Driving
Int. Ice Hockey
Golden Axe
Monthly Python
Shinobi
Gettysburg
Defender II

**KOM ind i vores CITY-
SHOP og se de seneste
nyheder!**
Eller send en frankeret ku-
vert og vi sender den sen-
este spilleliste.

NYHEDER HVER UGE!

Ring 42 28 87 00 og få gratis
tilsendt vort '92 katalog

DANMARKS *STØRSTE UDVALG *BEDSTE SERVICE *LAVESTE PRISER

BUTIK



midt i KØBENHAVN
BMP-DATA CITY-SHOP
Peder Hvitheldts Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Mellem Rundetårn og Daells Varehus
200m til Nørreport St. Parking ved døren

ÅBNINGSTIDER:
Man.-tors.:
10.30 - 17.30
Fredag:
10.30 - 18.00
Lørdag:
11.00 - 14.00

POST- ORDRE



42 28 87 00

BMP-DATA

Industrivej 19, 3320 Skævinge
Postordretelefon er åben
man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil
eller send din
bestilling pr. brev.
Vi sender til dig
OMGÅENDE!
Porto for for-
sendelse kr. 25,-
uanset vægt
Efterkravsgebyr
kr. 25,-

2 nye MIDI-programmer

Firmaet Digital Muse har netop lagt sidste hånd på 2 helt nye MIDI musikpakker kaldet henholdsvis Rave og Prodigy. Rave er beregnet til den absolutte begynder, og programmet er derfor lavet således, at du kan komponere musik på en underholdende og intuitiv facon. Prodigy er rettet imod den erfarne musiker, så programmet indeholder stort set alle de mulige funktioner du kan komme i tanke om. Digital Muse hævder endda, at deres Prodigy snilt udstancerer andre populære musikprogrammer, så som Dr T's KCS (lige udkommet i V3.57) og QBase.

Ideen bag Rave programmet er, at begyndere ikke får noget ud af rode rundt med og betale for en hel masse professionelle funktioner de alligevel ikke kan overskue, som derfor er udeladt af programmet. Når du så begynder så bliver mere erfaren, er det muligt at opgradere Rave med ekstra moduler, der indeholder lige netop de funktioner du savner. Hver gang du udvider Rave med et ekstra modul, sender Digital Muse dig en hel ny version af programmet. Ved at udvide Rave med samtlige moduler, ender du med at sidde med en version af det professionelle Prodigy program.



Ny AMOS-version

Europress Software har netop meddelt at man vil udsende en ny version af AMOS under navnet AMOS Professional. I den nye version er der tilføjet 200 nye kommandoer, specielt indenfor områderne IFF-animation, Arexx og MIDI. Derudover har programmet fået en helt ny editor med pull-down-menuer, en ny manual og en ny sprite-editor.

AMOS Professional har været til salg i England fra d. 16/1-92 (pris ca. 70 pund, 7-800 kroner), og alle registrerede brugere af AMOS eller Easy AMOS vil få mulighed for at opgradere. Vi bringer en test, så snart den nye version når til Danmark.

Steven Spielberg på Amiga 500

- Bliver du nok ikke med Video Studio 3 fra ZVP, men du kan i hvert fald peppe hjemmevideoen en hel del op. Det kræver bare et videokamera, en stationær videobåndoptager (så du kan spille over fra den ene til den anden) en genlock til at blande computerbillederne med videosignalet, og så naturligvis en Amiga. Video Studio 3 er naturligvis en efterfølger til Video Studio, men har fået mange flere faciliteter siden da.

Når du skal indstille din monitor, så du får et så naturtro billede som muligt, kan du bruge 24 forskellige prøvebilleder, for at justere farvemætning, lysstyrke og meget mere. Desuden kan programmet også generere lydssignaler til at justere lydstyrken med.

Hovedparten af programmet bruges til at tekste dine filmstumper. Der kan du bruge en af de medfølgende 12 fonte, og vise dem med en bestemt "wipe". Dvs. at teksten kommer ind i billedet fra oven og nedefter, fra siden, fra midten eller hvad du nu har lyst til. Desuden kan du lave special effects såsom et pointsystem, hvis du skulle få lyst til at lave din egen private version af Lykkehjulet med tante Agathe som bogstavvender og bedstefar som Bent Burgh.

Pris: ca 2000 kr.



Interactivision udgiver InterOffice

Den kendte Inter-serie fra danske Interactivision bliver nu udvidet med endnu et produkt: InterOffice. Nyt og nyt er måske så meget sagt, for det er faktisk en opsamling af de andre Inter-produkter, hvor InterOffice indeholder InterWord, InterSpread og InterBase. Pris kr. 995,-. InterOffice kommer også i en CD-version, pris kr. 1195,-.

Derudover vil der også snart komme en billig-serie fra Interactivision, der lander på kr. 149,-. Og det er jo til at overse! Mere vil firmaet dog ikke afsløre, men hold øje med deres annoncer her i bladet!

COMPUTER HOTLINE 92

Fred - billededitor til ADPro

Et af de absolut mest populære billedbehandlingsprogrammer til Amiga'en har i lang tid været Art Department Pro. fra ASDG. Fred er et helt nyt program fra ASDG, der er beregnet til at arbejde sammen med ADPro (vha. multitasking, du bør derfor være forsynet med mindst 2 MB RAM), så du nu kan arbejde med mere end et enkelt billede ad gangen. For at behandle flere billeder foregik det nemlig førhen ved at load'e et enkelt billede ind i ADPro, behandle og save det for så at gøre klar til næste billede. Man kunne naturligvis lave ARexx scripts, der tog hånd om arbejdet, men så var der stadigvæk problemer med navngivningen af de save'de filer.

Hvis du bruger Fred, klæres navngivningen af billedfilerne automatisk. Fred arbejder helt smertefrit med lange billedserier bestående af mange billeder, og hvis du ønsker det kan du få programmet til at vise hele serien i små mini-billeder (se billede) eller se animationen i praksis ved brug af preview-funktionen. Det er også muligt at have flere billedserier inde i Fred samtidigt, og du kan sågar mixe eller klippe forskellige billedserier sammen. Desuden findes der i Fred en "Alfa channel", som kan bruges til at lægge grafik foran eller bagved 24/32 bit grafik i tilfælde af, at du er den heldige ejer af et 24/32 videokort.

I Fred findes der også en "invoke ARexx" funktion, der tillader udvalgt billedbehandling ved hjælp af ARexx-scripts. Hvert ARexx-script bruger ADPro når et enkeltbillede behandles, hvilket er årsagen til at du skal have ADPro kørende i baggrunden. For yderligere information om Fred kan du kontakte:

HB Marketing
Unit 3, Poyle 14
Newlands Drive
Coinbrook, SL3 0DX
009 44 753 686000

Månedens abonnements-vindere!

Denne gang er det Ålborg der står for tur! Peter Bertelsen, der ved hvad det drejer sig om, og har helårs-abonnement på DNC er denne måneds modtager af et gavekort på kr. 5000,-!

Husk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores fantastiske præmieudrækning - se iverigt annoncen andetsteds her i bladet.

Godt udstyret

Peter har været hele Commodorevejen igennem. Lige fra Vic 20 (m 16K RAM) over Commodore 64 til Amiga'en.

Så det er gået slag i slag. Og så startede han egentlig med en Lambda! Idag er han altså den lykkelige ejer af en Amiga 500, der er udbygget med hele 4MB RAM, MultiEvolution harddisk på 105 MB, Epson-farveprinter, Sound-sampler og - selvfølgelig - joysticks.

Selvom det er dyrt grej, Peter har investeret i er det næsten kun joysticket, der får lov at røre på sig i disse dage: "ja jeg må jo

nok tilstå, at jeg kun bruger Amiga'en til spil", indrømmer Peter.

Han bruger ca. 1 time om dagen foran skærmen, og med sit multiplayerkabel kan han invitere vennerne over til en dyst i "Stunt Car Racer" eller "Lotus II", og banke dem godt og grundigt. Og hvis det ikke er nok, tager han yndlingsspillet KickOff frem, og så går det ellers løs i det jyske.

Var på Amiga Expo i Århus

Peter Bertelsen tog sammen med 3 andre gutter ned til Amiga Expo i Århus, og synes klart at det var en oplevelse: "Selvom jeg nok må tilstå at der ikke var særligt megen plads." Men show'ene fejlede ikke noget - "hende der Trine Michelsen må I da godt tage med igen, hvis I holder Amiga Expo i Jylland igen", siger Peter med et smørret grin. Peter, der er 20 år og ved at være færdig med en



Der er muligt at have flere billedserier inde i Fred samtidigt. Sammen med Fred følger iverigt utility-programmer beregnet til at splitte store billedfiler (i både Amiga, PC og MAC formater).

uddannelse som EDB-assistent, har haft abonnement på DNC i 3 år, og læser det meste i bladet. Især går det ud over Mailbox og Musikbrevkassen, men også Gameplay har en fast plads i Peters læsevaner.

Har valgt Alcotini

Ligesom sidste måneds vinder har Peter valgt at gavekortet skal

udstedes til Alcotini "for de har da vist en butik i Ålborg," som Peter udtrykker det. Så vi sender flaks et gavekort afsted til Ålborg, og ønsker Peter Bertelsen tillykke med den flotte præmie.

Vi siger også tillykke til de to der har vundet de skattefrie kr. 1000,- hver!

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Peter Bertelsen, Heilskovgade 7, 9000 Ålborg
2. præmien, kr. 1000: Martin Stenberg, Omvej 108, 4600 Køge
3. præmien, kr. 1000: Mette Tranberg, Agertoftvej 6, Lindved, 7100 Vejle.

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

Hans H. Happe, Lyng, Thomas Geneser, Egå, Jan Wurtz, Hørsholm, Søren Klavsen, Odense NØ, Henrik S. Larsen, Ringsted, Kaj Kristoffer, Holte, Jesper Ewald, Odense NV., Finn Frederiksen, Holstebro, Jacob Dørr, Skive, Carsten L. Hansen, Horsens, Ole Jensen, Hørve, Lars Midelhede, Ebeltoft, Leif Søgaard, Thisted, Martin L. Kjær, Kastrup, Uffe Christensen, Herlev, Anders Hermud, Birkerød, Jan Sørensen, Greve, Henrik Jensen, Solrød Str., Peter Christensen, Lille Skensved, Kristian Frederiksen, Brande, Thomas Jensen, Brøndby, Jimmi Thøgersen, Løgstør, Erling Larsen, Glamsbjerg, Karsten B. Maltén, Jyllinge, Lars Thomsen, Skagen, Peter J. Jensen, Vojens, Jakob Christensen, Risskov, Niels Tietze, Frederikshavn, Per M. Mortensen, Næskø, Frederik Busk-Clausen, Holbæk, Michael Olsen, Tistrup, John Mogensen, Ålborg SV, Morten Madsen, Nykøbing F., Karsten Sørensen, Haderslev, Søren Halkier, København K., Peter Flormann, Kbh. NV, Henrik Dohmann, Kbh. Ø, Steen R. Nielsen, Hobro, Carsten Thomsen, Ringsted, Mogens Veng, Ålborg, Bjarne Kunkel, Skanderborg, Rune F. Hansen, Qagortog, John V. Nielsen, Hvidovre, Casper B. Madsen, Ørbæk, Claus P. Kløve, randers, Aleks Blankholm, Roskilde, Bo S. Andersen, Ålborg SØ, Allan Larsen, Kbh. N.

Tillykke til Jer alle!
OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!

MACRO SYSTEM



MultiEvolution

"Den bedste harddisk til A500" Amiga Special
12/191: Test "Sehr gut"
SCSI-II-Controller + HD + RAM 2/8 MB til A500/-
500 plus. Superhurtig - næsten lydlos - Ultra compact
Leveres komplette og korekter med workbench
installatør. Dansk manual og software.

52 MB Quantum LPS
105 MB Quantum LPS
120 MB Quantum LPS
240 MB Quantum LPS
2 MB Ram
8 MB Ram

GRAB VIDEOBILDER MED VLAB

VLab giver brugerne mulighed for at "grube" høj-kvalitets-
billeder fra TV-tuner, Videokamera, Laser-Disc etc. VLab le-
ver kontinuerligt real-time digitalisering af video-signalerne fra
de to FBAS-(CVBS) input. På kommando bliver de digitale da-
ta indlæst i de 768 kByte Cache-Memory VLab har på kortet.
Disse data kan nu bearbejdes af computeren. Hardwaren sty-
rer af håndkøret brugervenlig software der kræver klickstart
2.0. VLab softwaren er et af de første programmer der udfører
de nye muligheder i klickstart 2.0 fuldt ud. Til at overvåge de in-
komne input, er der et vindue, hvor input bliver vist kontinuerligt.
Med et tryk på musestasten (eller A-RDX kommando) bliver billedet taget.
Med et tryk på "grabbing" et billede kan derefter tages i YUV-format. Det
med maksimal opløsning og kvalitet. Billedet tages i YUV-format og kan
konverteres til forskellige Amiga-formater (IFF, YUVN). Det er også mu-
ligt, at tage billeder kontinuerligt og gemme dem på hard eller RAM-disk.
professionelle fotografer kan f.eks. bruge dette til udvælgelse af det bed-
ste billede i en serie. Billedet kan vises direkte på Amiga'en i f.eks. HAM, Hi-
Res etc. eller via f.eks. Harkun 24/32 Bit grafikort. Billederne kan også vi-
ses som en film. F.eks. kan man optage en filmsekvens, ændre lidt på bille-
dernes v.h.a. et tegneprogram, og derefter har man en imponerende
animationssekvens. Download demodisketter gratis via modem på Formula II
Amiga BBS 43-432463, eller få demodisketterne blandt ved indsendelse af
30,- på giro nr. 9404996.

MultiMegaCard II

RAM-kort A2000 2/4/8 MB RAM O-Wait-States,
Autokonfig

2 MB
4 MB
8 MB

SOFTWARE

Tips og Lotto
4D-Base
Amiga Emæring &
Motions System
A3000 Turbo HD

1295,-
1995,-
3395,-

495,-
495,-

495,-
249,-



Upgrade A500

Vil du have klickstart 2.0 i din gamle maskine, eller
vil du kunne køre de gamle programmer på din
nye A500 plus, så er hjælpen her.

MultiCom incl. klickstart 2.0 ROM
Kickstart omskifter 1,2 - 1,3/2,0
MultiCom + omskifter + 2.0 ROM
Kickstart 1,3 ROM
Kickstart 1,3 ROM
MegaChip 500/2000
incl. Fat agnus 2MB

3695,-
4695,-
4995,-
RING!
700,-
2900,-

495,-
199,-
650,-
395,-
230,-
1995,-

DeInterfaceCard

Test Amiga 5/91 "gut" (karakter 9.3)
Flicker Fixer grafikort A2000 - Det originale!
Ingen Interface flimmer - Alle faner - fuld over-
scan - stereo-audiomodel - op til 120 Hz med nyt
2.0 software.

A2000 B (C)
A2000 A

1795,-
1895,-



NU DANSK SOFTWARE

VLAB A500/A600
VLAB A2000/A3000

3295,-
2795,-



Evolution A 2000

Test Amiga 11/91: "Sehr gut"
SCSI-II-Filecard A2000 Kompromis HighEnd-
Controller - Med Quantum 240 MB LPS 1,2
MB/sek. (68000) henholdsvis 2.0 MB/sek (68030),
max 2,8 MB/sek - enestående Virtual Memory
system - AutoBoot Kick 1.2 - 2.x

52 MB Quantum LPS
105 MB Quantum LPS
120 MB Quantum LPS
240 MB Quantum LPS

Joymouse
Elektronisk mus/loystick
omskifter

3695,-
4695,-
4995,-
RING!

Test Amiga 3/90: "Sehr gut"
incl. positionsmus - 1024 lpi - Oversize DIN A4
(12x12 tommer) - kompatibelt med DPaint,
Pagestream etc. etc.

Kr. 3495,- (A 2000/3000)
Kr. 3995,- (A 500)
Kr. 495,- Stifter

175,-

Maestro 16 Bit CD/DAT Interface.
Indlæs musik digitalt direkte fra
CD/DAT til din Amiga 2000/3000
uden kvalitetsstab.
Kr. 1495,-

Evolution Danmark

Tlf 31-745608 Alle priser incl. moms og 1 års garanti.

London Arcade Rapport I: VILDE MASKINER!

Her er den første af to artikler, hvor vores udsendte rapporter om alle de nyeste og mest spændende spillemaskiner, direkte fra enhver spillefreaks Paradis: London

Af Søren Bang Hansen



Street Fighter 2 er et populært bankespil. Her er det blæst op i ekstra stort format!

Det er lørdag nat i London, og storbyens sidste spillehal er ved at lukke.

De sidste 4-5 timer har været så intense, at jeg for længst har glemt alt om tid og sted. Jeg har kæmpet mod horder af vilde rumpirater. Jeg har ene mand landet et stort Boeing 747 passagerfly. Jeg har siddet bag rattet i en rigtig Formel 1 racerbil. Ja, jeg har sågar taget de første spæde skridt ind i en alternativ, elektronisk virkelighed.

Alle disse, og mange flere, fantastiske oplevelser står åbne for enhver - takket være computerteknologien. Men hvis du vil opleve det allersæneste inden for højteknologisk underholdning, er du nødt til at tage til udlandet. I vores tilfælde England.

Forsigtig start

Priserne på de engelske spillemaskiner varierer meget. Det almindelige er, at man betaler 50 pence (6 kroner), der typisk giver dig tre liv i et arcadespil, i et racerspil holder pengene indtil du kommer for sent til et checkpoint, mens tiden i simulationer først udløber, når du løber tør for energi eller brændstof.

Overalt afhænger spilletiden naturligvis af, hvor godt du klarer dig i spillet. Så jo mere du øver dig, jo mere underholdning får du i sidste ende. Problemet er, at optræningsfasen kan blive en bekostelig affære...

Et spil, der - af oplagte årsager - straks fangede min interesse, var "Football Champ '92". De har lavet et spil om Danmark! Jeg blev klogere, for hverken Poulsen, Laudrup eller Schmeichel er med. Jugoslaverne deltager faktisk på vores bekostning - pinligt... Ellers er spillet ret underholdende. Spillerne er store og flotte, og sejrsekvenserne ved scoring er specielt imponerende - det ser sejt ud, når kameraet zoomer ind på de jublende spillere.

Vold og ødelæggelse

Rigtig gang i lemlæstelsen kommer der først, når man bliver udstyret med en maskinpistol. Det hele startede med Operation Wolf, og siden da er automater med påmonterede maskinpistoler nærmest blevet en genre for sig. "Steel Gunner 2" er et typisk eksempel. Her får 1-2 personer lov at give den som fremtids-strisere, udstyret med maskinpistol og missiler.

Du får brug for begge dele, for rumvæsenerne er i fuld gang med at smadre vor gamle klode. De tramper bygninger i grus og terroriserer de skrækslagne indbyggere, der løber hysteriske omkring midt i hele menageriet. Prøv om du kan undgå at ramme dem... og gem hellere kuglerne til de slimede blækspruttevæsener!

"Space Gun" fra Taito hører til i samme genre. Også her er der



På hver Neo-Geo maskine kan du vælge mellem 5-6 forskellige spil.

mulighed for at være to spillere på samme tid, men denne automat adskiller sig ved, at den - udover de obligatoriske maskinpistoler - også er udstyret med et par fodpedaler. I dette spil kører du rundt i et rumkøretøj på en fremmed planet, der vrirler med uhyrer og robot-monstre, og pedalerne bruges til at køre baglæns. På den måde får du lidt længere tid til at udslette monstrene, før du får dem i hovedet!

Spillet indeholder mange flotte grafiske detaljer. Når du skyder en robot, kan du for eksempel godt komme ud for, at ben og underkrop vakler videre hen mod dig - der skal så en ny fuldtøffer til, før bæstet bukker under.

"Shootaway" har også et par skydevåben påmonteret, men det er også det eneste, dette spil har til fælles med de to andre. Skærmen er mega-stor (mindst 3 m2!), og våbnene er af usædvanlig høj standard: To rifler, der er ret realistisk udført - både hvad angår vægt, størrelse og design. Det præcise sigtekorn viser, at det her er et spil, hvor det for en gangs skyld kan betale sig at tage ordentligt sigte, før man trykker på aftrækkeren.

Desværre vil det være misvisende at betegne dette som et action shoot'em-up - det minder mere om et elektronisk skydelt. For det eneste, der dukker op på den imponerende skærm, er - lerduer!

Spil i bevægelse

En anden go', gammel arcade ingrediens - udover de påmonterede skydevåben - er kabinetter, der bevæger sig i takt til det, der foregår på skærmen.

"Rail Chase" fra Sega er et af de seneste spil, der gør brug af dette. Igen kan man være 1-2 spillere. Kabinettet skal gøre det ud for en lille togvogn, der farer gennem et hulekompleks. Situationen er som taget ud af en Indiana Jones film, men bag det hele gemmer sig et ret simpelt shoot'em-up. Spillet går ud på at flygte med en skat, men det meste af tiden går med at skyde efter forfølgere. Grafikken er lynhurtig, men spillet byder ikke på noget afgørende nyt. Og så hjælper det ikke meget, at kabinettet ryster og vipper lidt engang imellem...

"Air Rescue", også fra Sega, benytter en noget simplere teknik for at få kabinettet til at bevæge sig. Det er et helikopter-spil for 1-2 spillere, som sidder i hver sit sæde med en styrepind foran sig. Når man hiver styrepinden til venstre, drejes sædet automatisk med - via en mekanisk anordning.

Det mest imponerende ved "Air Rescue" er intro-sekvensen - problemet er bare, at Segas programmerer tilsyneladende har brugt mere tid på dene sekvens end på selve spillet! Som titlen antyder, flyver man en redningshelikopter, og handlingen er

en direkte kopi af det gamle "Choplifter" til 64'eren, bare i 3D og med langt bedre grafik og lyd - og et langt dårligere gameplay.

Nej, så er der betydeligt mere gang i "Road Mobile", der ligeledes er produceret af Sega. Det er et bilspil med 20 heats, der bringer dig fra Los Angeles til New York. Grafikken er virkelig fed og frem for alt varieret: Man kører gennem alskens landskaber og storbyer osv. Hertil kommer, at spillet med jævne mellemrum veksler mellem dag og nat (man skal selv tænde forlygterne), og af og til begynder det tilmed at regne (man skal selv tænde for vinduesviskerne!).

En god, simpel nyskabelse: Øverst i skærm billedet ser man forrunds øverste kant (der hvor loftet starter). Når man kører ud i et af de mange hånmålesving, tilføjer denne øverste del af skærmen sammen med grafiken udenfor, hvilket giver en meget overbevisende effekt, som jeg ikke har set andre steder. Den halsbrækkende fornemmelse understøttes også af, at kabinettet vipper i takt med grafiken.

nybegyndere risikerer at tilbringe hele spillet med hovedet nedad!

Et advarselsskilt foran maskinen proklamerer, at en lang række personer har at holde sig væk fra dette spil: Alle der er under 130 cm høje (Sparregnommen er altså udelukket), folk med hjerte-problemer, folk der er berusede eller under anden påvirkning (Sparregnommen er stadig udelukket...), gravide kvinder, folk med for højt eller for lavt blodtryk, og folk der, af den ene eller den anden grund, af deres læge er blevet advaret mod fysisk anstrengende aktiviteter.

Forståeligt nok. For Sega har her lavet den vildeste arcademaskine, der endnu er fremstillet. G-LOC R360 er totalt uhmættet, rå og voldsom. Du bliver kastet vildt omkring, drejet på alle tænkelige leder og kanter, og bliver i det hele taget rystet godt igennem.

Agte simulationer

En anden opsigtsvækkende maskine i Funland er den store "simulator-biograf". Den rummer sæder til en halv snes tilskuere, der kan læne sig tilbage og nyde

sidder i denne maskine, så det er vigtigt, at de er indstillet korrekt.

Hele formålet med denne simulation er at få maskinen ned på jorden i eet stykke. Du starter i luften, og snart dukker landingsbanen op som lysende prikker i horisonten. Grafikken består næsten udelukkende af små lysende punkter, hvilket faktisk giver en meget realistisk fornemmelse af nat-flyvning.

Pludselig skratter det fra radioen, hvor en kvindestemme advarer om, at jeg er for højt oppe. Jeg skubber styrepinden fremad, og omgående tilter kabinettet fremad. Det er ikke den store bevægelse, men rystelserne er tilpas dæmpede til, at de - sammen med den autentiske radio-kommunikation og den naturtro naturgrafik - skaber alle tiders realistiske flyve-atmosfære.

Højt at flyve...

"Top Landing", også fra Taito, er også et forsøg på at lave en flysimulator, men det falder totalt til jorden, fordi designeren er faldet for fristelsen til at inkludere konventionel grafik (skyer, bjerge

lidt af sit kostbare brændstof.

Hvis du bliver træt af det action-fikserede gameplay, kan du trykke på en lille rød knap mærket "Real heli flight". Herefter skifter spillet totalt karakter: Pludselig har du nok at gøre med bare at holde helikopteren lige i luften, og når man bruger hele sin opmærksomhed på flyvningen, er det næsten umuligt også at koncentrere sig om at vinde de drabelige luftdueller. Så denne funktion kan kun anbefales øvede helikopterpiloter...

"F15 Strike Eagle" fra Microprose er et sjældent eksempel på, at et computerspil bliver konverteret til en arcademaskine. Det plejer som bekendt at foregå i omvendte rækkefølge. Men Microprose (firmaets amerikanske hovedkvarter) har her produceret et flot kabinet med en meget autentisk styrepind, og selve spillet imponerer også med realistisk lyd og en lynhurtig vektorgrafik.

Det er klart flottere end på Amigaen - men stadig ikke helt på højde med de sejeste arcades. Bortset fra det har Microprose



Fra computer til arcademaskine: F15 Strike Eagle!

En rå rystetur

Fra en maskine, der vipper, til en, der roterer! G-LOC R360 er titlen på endnu en Sega-maskine, der findes i to versioner - en tam og en livsfarlig. Men lad os koncentrere os om den livsfarlige model, der befinder sig i den store Funland spillehal (læs mere om denne, og andre spillehaller i næste nummer). Maskinen holdes under konstant opsyn, og før man kravler ind i det kugleformede kabinet, skal man tømme lommerne og efterlade alle løse genstande hos personalet. Man bliver så spændt fast på kryds og tværs...

Selve spillet er et traditionelt shoot'em-up i stil med Afterburner, men kabinettet er noget helt for sig. Den stakkels spiller bliver slynget omkring i alle mulige retninger. Det sker lynhurtigt og usædvanligt voldsomt, og

en forrygende 3D-film, hvor fartfornemmelsen understøttes af, at hele det store kabinet bevæger sig i takt til billederne. Sammenlignet med G-LOC er det en tam forestilling, men på den anden side: sammenlignet med Segas monster-maskine er ALT en tam forestilling...

Hovedvægten er i de fleste flyspil lagt på action-elementet, men "Taito Airlines" er en klar undtagelse. Spillet lange, aflukkede kabinet har form som den forreste del af et stort passagerfly.

Jeg kravlede ind, satte mig til rette, lukkede døren og proppede et pund i automaten. Pilotens første opgave går ud på at indstille de to instrumenter, styrepind og gashåndtag, så de flugter med skærmgrafikken. Det er nemlig ægte, analoge instrumenter, der



Interaktive video-gunfights på stribel...

etc.), hvilket ødelægger autenciteten. Maskinen er fire år gammel, og det kan ses: Grafikken hakker i det, og formår absolut ikke at overbevise spilleren om, at han sidder i et rigtigt fly.

Ataris "Steel Talons" er en helikoptersimulator, hvor op til to personer kan spille samtidig - kabinettet indeholder nemlig to sæder med hver sin skærm. Hver pilot råder desuden over fodpedaler og en avanceret styrepind, der også kontrollerer missiler og maskinkanon.

Spillet ligner en rigtig simulation med masser af indviklede instrumenter på skærmen, men Steel Talons spiller faktisk mere som et actionspil. Det er det gode gamle plot med at skyde på alt, der bevæger sig, indtil det ikke bevæger sig længere. Hver gang man selv bliver ramt, taber man

ramt en god balance mellem det avancerede (simulationen) og de krav, arcade-formen stiller til gameplayet (skal være let at gå til).

Interaktiv video

En af de største nyskabelser, man som dansker vil opdage i de engelske spillehaller, er de store TV-skærme med interaktivt video. Hver maskine består af en pistol og en stor videoskærm. Indtil videre findes der tre af slagsen, og de er alle produceret af American Laser Games - en filial af Atari.

Det ældste, og mest udbredte, er western-spillet "Mad Dog McCree". Den gale Mr. McCree fra titlen har kidnappet borgmesteren og hans datter, og sheriffen har han sat i spjældet. Du skal tage kampen op mod ham og



Den store "simulator-biograf" er klar til næste hold...

hans håndlangere i en lang serie af revolverdueller.

Men først skal du øve dig ved at skyde til måls efter nogle tomme flasker på et stakit. Her, som i resten af spillet, består hemmeligheden i at affyre korte, kontrollerede salver på 3-4 skud. Egentlig sigten er der ikke tid til. Man genlader sin revolver ved at pege den nedad, hvorefter den straks er klar til seks nye skud. Ekstra ammunition får man ved at skyde de spybakker og tyrekranier, der dukker op med jævne mellemrum.

Du bevæger dig rundt i byen ved at skyde vejskilte og billeder, der repræsenterer forskellige bygninger som saloonen, sheriffkontoret, banken osv. Når du bliver ramt, får du en advarsel fra bedemanden - tredje gang ryger du i kisten!

Spillet byder på en rigtig god førstepersons kameraføring, når man f.eks. kommer ridende ind i byen på sin hest - eller når man går ind i saloonen og forbi en prostitueret, der flirter åbenlyst med dig, idet du passerer hende.

Altsammen giver det en god fornemmelse af, at man virkelig er til stede.

Inde i saloonen oplever du en typisk actionsekvens: En samling rødder er kommet op at skændes med den gamle bartender, og pludselig trækker en af dem en revolver mod ham. Lynhurtigt snupper du din seksløber, og plaffer ham ned, før han selv når at trykke af. En efter en begynder hans venner nu at trække mod dig, og igen gælder det om at være hurtigst på aftrækkeren. Det er ikke let, for nogen af skurkene gemmer sig i baggrunden, og skærmen er fyldt med driske afledningsmanøvrer.

Interaktive B-film

Det samme er tilfældet i "Space Pirates", der er det andet spil i denne interaktive serie. Men nu er vi ovre i science fiction genren. Den grusomme kaptajn Blackhole og hans rå soldater (der får Hells Angels til at ligne KFUK), har invaderet et stort koloniskib, og taget de uskyldige civile som gidsler. Alt dette får du besked om gennem et video-transmitteret



Nej, det er ikke Kick Off... (Euro Champ '92).

ret nødsignal fra koloniskibets kaptajn - en usædvanlig smuk blondine, der trygler dig om at komme hende til undsætning.

Det lod jeg mig ikke sige to gange, og få sekunder senere var jeg fremme ved spillets ramme-sekvens: en elektronisk port, hvor låsen hele tiden skifter farve. Du skal skyde den, mens den lyser grønt - en noget simpel, og temmelig ulogisk, løsning.

Handlingen er ellers den samme: Skyd de fremstormende rumpirater, før de skyder dig. Seks-løberen er erstattet med en laser, og du mister energi, hver gang du bliver ramt. Fjenden dukker op overalt - nogle firer sig ned ad reb fra loftet, andre dukker pludselig op i forgrunden med et skrigende gidsel under armen. I øvrigt er her en ret charmerende logisk fejl, idet de samme pirater dukker op flere gange - også efter man har dræbt dem... Dette er ægte, interaktiv B-film!

En anden bizar effekt opstår ved, at skuespillerne er præcis de samme som i Mad Dog spillet. Og da de to maskiner næsten alle

steder står lige ved siden af hinanden, kan det godt tære lidt på illusionen, at den skæggede gamle cowboy på skærmen til højre optræder som rumkaptajn...

"WHO SHOT JOHNNY BUCK" er rørt sammen efter samme opskrift, men denne gang er vi trådt ind i den hårdkogte gangsterverden. Du er privatdetektiv, og i en af spillets første scener sidder du bag skrivebordet på dit kontor. Døren går op, og to slipseklædte gorillaer træder ind - hver med sin aflange papæske. Pludselig, og på samme tid, hiver de låget af æskerne. Den ene står nu og vifter med en maskinpistol, den anden har en buket røde roser. Lidt urealistisk måske, men et godt eksempel på hvad det er for problemer, du kommer ud for i de her spil. For det er meget let at "komme til" at skyde den forkerte - eller (endnu oftere) dem begge to!

Dette spil har en langt større rolleliste end de to andre i serien, og det er også klart det mest voldsomme. Skærmen foran dig viser i slowmotion, hvordan du pumper fjenderne fulde af bly med din effektive maskinpistol, og skærmen flyder jævnlige over med splintret glas og store eksplosioner. Rent filmmæssigt er det her absolut det mest overbevisende af de tre videospil.

Også spilmæssigt er det overlegent - i hvert fald i forhold til Space Pirates. Handlingen er dybere, for som titlen antyder er der en mordgåde, der skal løses. Det eneste, der foruroligede mig lidt, var, at man skal proppe ekstra mønter i automaten for at få flere penge i spillet (til bestik-kelse og den slags). Det måtte jo komme...

LÆS I NÆSTE NUMMER:

Anden del af denne reportage bringer vi i næste nummer. Her kan du blandt andet læse om video-hologrammer, virtual reality... Plus en komplet guide til Londons mest spændende spillehal-ler!



G-LOC R360 holdes under konstant opsyn - af sikkerhedsgrunde...

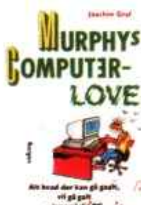


G-LOC R360: Verdens første livsfarlige computerspil

Nye Bøger

Vi kigger på fire nye bøger, der på hver sin måde handler om computere.

Murphys computerlove
Joachim Graf
Borgen
200 sider
ISBN 87-4186397-6



Du kender det sikkert: du har siddet oppe hele natten og skrevet en stil, programmeret 10K kode, eller bare slået highscore i dit yndlingsspil. Og så sker det - computeren går i sort. Typisk går man helt amok, smadrer kaffekoppen ned på tastaturet eller foretager sig noget andet voldeligt, der egentlig kun gør en endnu mere gal i skralden. Lige præcis dette emne kunne der skrives bøger om - og det har Joachim Graf faktisk gjort. Ud fra devicen "kan det gå galt, så går det galt", har han fyldt en bog i ministorrelse med små anekdoter og situationer, hvor alt GÅR - uanset hvad. Bogen er delt op i små afsnit, lige fra "Gerningsmændene", over "Offre" og "Erfaringer" til "De Bedste Undskyldninger".

Der er forskellige meninger herinde på redaktionen om hvorvidt bogen er sjov eller ej, men at den kommer ind på nogle ting, som man kan nikke genkendende til, er der ingen tvivl om. Lad mig til sidst citere bogen for "De fire programgrundregler":

"1. Ethvert program, som kører fejlfrit, er forældet."

"2. Ethvert nyttigt program bliver ændret."

"3. Enhver tåbelig egenskab bliver straks dokumenteret."

"4. Enhver fejl bliver straks implementeret som ny funktion."

-CM

EDB miniordbog - engelsk-dansk
Langkilde & Høedt Forlag
ISBN 87-89013-23-9



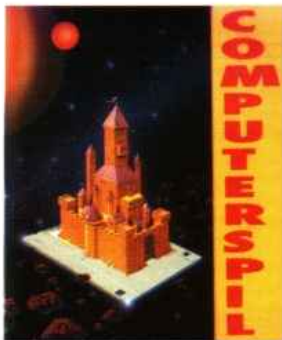
EDB-branchen er en af de områder, hvor der hersker flest fremmedord. Mest på grund af, at de fleste ord stammer fra det engelske. Nogle ord bliver fordanskede, men ellers bruger vi bare de engelske betegnelser i flæng. For nybegyndere i computer-verden kan det være lidt af et mareridt at læse f.eks. en manual.

EDB-miniordbogen går hele alfabetet igennem, og kommer med sit bud på oversættelse af de fleste engelske fagudtryk fra EDB-branchen. Desværre er der ingen ord-forklaring til de enkelte oversatte ord, der nemt kan gå hen og blive så indviklede, at selv de kræver en ordbog. Tag f.eks. et ord som "pulse code modulation (PCM)" - det bliver oversat som impulsmodulation. Og det er sikkert også rigtigt nok - men hvad betyder det? De fleste af ordene er bare blevet oversat direkte, og der er således flere steder en noget omstændig ordstilling. Bogen er absolut ikke for nybegyndere der er færet vild i fagord-junglen, men er sikkert et godt supplement til folk, der i forvejen har godt fod på det tekniske.

Sjovt nok står der ingen steder noget om, hvad GURU Meditation betyder...

-CM

Bogen om Computerspil
Lisbeth Schierbeck
Teknisk Forlag
310 sider
ISBN 87-571-1378-5



Lisbeth Schierbeck er en statautoriseret revisor - og sådan en kan naturligvis ikke undvære en PC'er med dertilhørende databaser, tekstbehandling og naturligvis en mængde Spreadsheets.

Men da forfatteren i 1988 læste om Kings Quest IV, kunne hun alligevel ikke holde sig fra computerspilene, og det resulterede i, at Lisbeth Schierbeck idag, fire år senere er istand til at skrive en bog om emnet.

Første afsnit i bogen fortæller om PC'erens evner som spillecomputer, hvordan de forskellige lydkort virker,

hvilke joystick man skal købe og hvad man evt. skal være opmærksom på. Derudover får brugeren et par gode råd med på vejen om, hvordan man installerer spil på harddisken, f.eks. under Windows eller OS/2.

Men der hvor det for alvor bliver interessant er i gennemgangen af en række forskellige spil og spiltyper. Bogen er delt op i hovedafsnit, der omhandler actionspil, strategispil, simulationer og Schierbecks store passion: adventurespil. Hvert afsnit indledes af et generelt afsnit, der forklarer om genre, giver gode råd, og herefter går forfatteren over til at nævne titler, "anmelde" dem, forklare hvilket udstyr de kræver og for adventurespillenes vedkommende, løse dem.

Hvis man er en svag sjæl, og er nervøs for at kigge for meget i løsningen, skulle der ikke være noget at frygte: svarene ER kodet, så man må lægge lidt arbejde i det.

Med bogen følger iøvrigt to disketter med nogle PD-spil, nogle demoer (Lemmings, Falcon 3.0) og lidt shareware.

Der er mange gode tanker i bogen, der til tider endog næsten bliver poetisk - det er forfriskende, at det er en uden for branchen, en uden for meget erfaring, der vælger at beskrive noget, der i hvert fald har fascineret hende.

Men det bliver samtidig lidt af et problem, hvis man selv har spillet computerspil i flere år. Bogen kan også nemt være uaktuel om et par år - spil har trods alt en ret begrænset levetid, specielt actionspil.

Men til alle, der aldrig har prøvet at spille før, og vil føres af en hænsom hånd, er Bogen om Computerspil en virkelig god ide.

-CS

Amiga til andet end spil
Søren B. Gudiksen
Teknisk Forlag
159 sider, kr. 198,-
ISBN 87 571 1437-4



Som Amiga-ejer ved man selvfølgelig godt, at Amigaen kan bruges til meget andet end spil. Det er kun PC-brugerne, der ikke vil forstå det. Alligevel kan det være svært at komme i gang med det seriøse. Det kræver de rigtige programmer, der skal måske bruges særlige hardware-udvidelser og man skal ihvertfald have en del viden om computeren.

Denne viden kan man finde i en ny bog af Søren B. Gudiksen, som bl.a. er kendt fra DTP-kurset her i bladet. Bogen har titlen "Amiga til andet end spil" og undertitlen "med den nye Workbench 2.x".

Bogens første del handler om Amigaens operativsystem Amiga-DOS. Særlig interessant er, at bogen bygger på den helt nye version 2.1, som endnu ikke er udkommet officielt. Det er sikkert første gang en ny dansk bog om Amigaen har været så aktual.

Hovedvægten er lagt på den grafiske brugeroverflade, Workbench. Menuerne i Workbench, hjælpeprogrammerne fra systemdisketterne og de vigtigste Shell-kommandoer forklares, så enhver kan forstå det. Der er også masser af illustrationer, så det er nemt at finde netop den icon eller menu, der omtales.

Men hvad er det så Amigaen kan bruges til, bortset fra spil. Det handler anden del af bogen om. Her fortæller først noget om, hvad Amigaen er god (grafik og musik) og mindre god til (bogholderi m.m.). Derefter følger 6 kapitler, om de enkelte områder: grafik, video, dtp, etc. I hvert af disse kapitler forklarer først, hvad begrebet dækker over. De fleste har måske en vis ide om at tekstbehandling ikke er det samme som dtp; men hvad er den helt præcise forskel? Derefter får man at vide, hvilke former for hardwareudvidelser, der skal/ kan bruges, og hvordan de virker. Hvordan fungerer f.eks. en optisk eller trådløs mus? De forskellige programtyper og forskellen på dem forklares også. Hvad er forskellen på et bitmap- og et vektor-grafik-program?

Man får altså et godt overblik over området, så man kan se om det var noget, der kunne være interessant. Samtidig kan man læse, hvad der skal bruges, og man får en ide om, hvad det vil koste.

Udvalget af Amiga-bøger på dansk er yderst begrænset. Der findes faktisk kun en 10-12 stykker. Derfor må enhver ny bog i samlingen hilses velkommen. Når bogen så oven i købet er særdeles aktual og meget velskrevet, hvad kan man så ønske sig mere?

Som titlen siger, kan Søren B. Gudiksens bog anbefales til alle, der kun bruger Amigaen til spil, og som nu gerne vil prøve noget andet. Den egner sig imidlertid også som introduktion til de nye Amiga-DOS versioner. Det gælder uanset, om man tidligere har arbejdet med version 1.3. En del af det, der står i bogen, kan man ganke vist også finde i de originale manualer fra Commodore; men de som bekendt på engelsk, og det er trods alt ikke det samme.

-LJH

Alt om Amiga 4000

Det Nye COMputer har som en af de første i Europa kigget nærmere på det nyeste skud på stammen: Amiga 4000. Farven er hvid, grafikken flot og så kører den hurtigt!

Velkommen til en farverig Amiga! AA er navnet på et nyt chipsæt i Amiga 4000 (Alice og Lisa, i stedet for Agnus og Denise), der giver op til 4 gange højere hastighed fra RAM. Med fire gange flere bytes pr. sekund er det muligt at spytte flere farver ud i de gamle opløsninger.

AA er hvad Commodore kalder AGA - Advanced Graphics Architecture).

Under ECS kan en Amiga vise en opløsning på 1280x400/512, men kun i max. 2 bitplaner (4 farver). Under AA med en 4 gange så hurtig RAM-tilgang er 8 bitplaner muligt. 8 bitplaner giver 256 farver ud af en palette på 16.777.216 farver... En anden mulighed i 8 planer er HAM8, der uden at blinke kan vise over 250.000 farver på skærmen - samtidig.

Flere forbedringer

Der er i Lisa 256 farveregistre (palette), der bruger 24 bits farvebeskrivelse (0-255 rød, 0-255 grøn, 0-255 blå) - det er en stor forbedring til de gængse 12 bits (4096 farver). Desuden kan sprites være 4 gange så brede som normalt, og der er nu kontrol over pixelbredden (35ns, 70ns eller 140ns).

Med de flere farver er der også sket andre ting, f.eks. en ny double-playfield mode der giver to playfields af hver 16 farver. Med disse nye grafik-modes kan man dække hele skærmen med sprites (også i kanten). En anden fordel ved AA er, at processoren har mere tid til at benytte Chip-ram'en når man sammenligner med ECS ved samme opløsning.

Skuffende nok er der ikke gjort forbedringer i blitteren (der kører ved samme hastighed som den altid har gjort), og lyden, der stadig er 8 bit.

32 istedet for 16 bit

For at opnå den firdobblede hastighed er der gjort to ting:

1. Adgang fra chip-ram er 32 bit, og ikke 16 bit som tidligere. Det giver selvsagt dobbelt så høj hastighed. Dernæst er RAM-adgangen til de enkelte bits forbedret ved at udnytte "Static Column RAM chips page-detect mode"; resultatet er endnu en fordobling af hastigheden. I Amiga 4000 er begge muligheder udnyttet, men Commodore kunne i teorien bygge en billigere maskine, f.eks. en 16-bits maskine, der så kun havde 2 gange flere farver - men ifølge Det Nye COMputers velinformerede kilder arbejder Commodore på en model 1200, en 68020 baseret AA Amiga i A600s kasse.

Det korte af det lange er at den nye grafik er forrygende flot at se på. Hvis man bruger en 24 bit farvescanner og konverterer et scannet billede til HAM8 eller 256 farver og sammenligner resultatet med ægte 24 bit grafik, så er man faktisk ret godt afsted med AA.

Godt at programmer som Art Department Professional (ASDG) eller ImageFX (GVP) allerede kender AA og kan render'e billeder i de rette opløsninger.

Resten af Amiga 4000

Det er en ret ændret Amiga vi har med at gøre her. Fire ZorroIII slots på et "Daughter card" lyder ret meget som A3000. Men A4000 er helt anderledes. F.eks. er alle komponenter (pånær ROM'en) surface mounted - ganske som A600. De sidder altså fast. SMT (Surface Mount Technology) betyder nemmere, billigere produktion, mindre bundprint, og at man ikke uden videre kan udskifte en udrændet kredsløb, ikke engang en 8520 (de kredse, der ryger



ustandseligt). Bundprintet er langt mindre og fylder kun 2/3 af kassens bund. En (i forhold til Amiga 3000) større strømforsyning og plads til flere hard- og floppydiske er virkelige fremskridt. Harddisken er på 120 MB, og er af AT/IDE-typen (også kendt som AT-BUS). Grunden til at Commodore droppede deres ellers velfungerende SCSI host adapter med effektiv DMA er prisen. Commodores IDE er non-DMA (man sparer en SuperDMAC chip) og IDE-interfacet er billigere (man sparer en SCSI host chip).

De nye chips har også fjernet behovet for en flimmer-fjerner, og istedet kan de nye AA chips udsende deres standard PAL eller NTSC billeder i dobbelt hastighed, uinterlacet ved den dobbelte horizontale billedfrekvens (31kHz). Herved opnås 640x512 i 8 bitplaner på en VGA eller multiscan skærm. Desuden er et stort antal mindre kredse, der havde med RAM at gøre, integreret i en større chip, Bridgette, og A4000 bruger nu SIMM moduler i stedet for de mere besværlige ZIP og DIP pakker. Dette sparer både penge

og plads på bundprintet.

Og ja, så er der ingen CPU på printet.

Ingen CPU?

Motorola CPU'er er ikke helt billige, og siden Amiga 1000, 500, 2000 og 3000 alle har haft mulighed for at bruge en hurtigere CPU vha. CPU- eller udvidelsesslot, tog Commodore skridtet og fjernede processoren fra motherboardet.

Amiga 4000 vil fra start blive leveret med Commodores 68040 (25MHz) kort, men det skulle være muligt at tage den ud, og erstatte den med en '050-chip eller lign. når det engang ligger klart.

På motherboardet sidder der 2 MB Chip- og 4 MB Fast-RAM, der kan udvides til 8MB Chip og 16MB fast-RAM.

Datter-kortet tilbyder altså 4 Amiga slots (ZorroIII), tre af disse i linje med PC-AT slot, og et video-slot (til Genlock, grafikkort, m.v.), som forøvrigt sidder forneden, og er forlænget for at give plads til alle 24 farvebits - video-slottet er dog nedadtil kompatibelt.

1.76 MB HD floppier!

Selvom Commodore har haft 1.76 MB floppier klar igennem længere tid er Amiga 4000 den første maskine der med garanti har dem. Nu kan Amigaen altså også (via CrossDOS) læse 1.44 MB PC-disketter.

Tastatur og mus er begge hvide, hvor tastatur-stikket er ændret af ukendte grunde, og benytter mini-din (som Macintosh og nogle PC'er) og stikket sidder på bagsiden (suk!). Muse-stikkene er flyttet fra højre til venstre siden den del venstrehåndede vil muligvis finde dette en fordel, højrehåndede er nok knapt så begejstrede. Der er desuden en mus/tastatur-lås.

Kickstart 3.0

For at bruge alle de nye grafikmodes er Kickstart 3.0 nødvendig. Kickstart 3.0 har adskillige forbedringer sammenlignet med Kickstart 2.0: Meget hurtigere layers (dvs. vinduer bliver genopfrisket/omarrangeret meget hurtigere), hurtigere grafik, pænere menuer, bedre debugger i Exec, og selvfølgelig support til AA. Dertil kommer utallige bugfixes og optimeringer i forhold til 2.0, og mange småforbedringer, som f.eks. GadgetHelp. Med 3.0 kan man også (ganske som i Windows 3.1) have et baggrundsbillede bag sin Workbench, bag i vinduerne i Workbench, og sågar også bag vinduer på normale skærme. Dette er gjort muligt v.h.a. layers BackFill hooks, en af de features, der gør vindueoperationer rygende hurtige.

Den tilhørende Workbench 3.0 er også forbedret i forhold til 2.0 - den bygger på 2.1, men der er mange forbedringer på de 6 disketter: Dave Haynies DiskSalv 2.0 (Dave Haynie er forfatter af SetCPU og DiskSalv, men designer til daglig motherboards og custom chips for Commodore), MultiView (et generelt MultiMedia display program for ILBM/ANIM/8SVX/AmigaGuide, m.v.), og datatypes.libraries (generalisering af fil-formater til bedre udveksling mellem pro-

grammer). Der er også fastsat en standard for Hjelpe-tekster i ens programmer, så brugere på længere sigt kan nøjes med at trykke HELP med musen over en knap eller menu punkt i deres programmer, og de vil få en hyper-tekst hjælp op, der forklarer helt nøjagtigt hvad den pågældende knap eller menu gør.

Commodore har også offentliggjort deres Workbench 2.1 som i skrivende stund er færdig, og giver mange fordele:

Lavere hukommelsesforbrug, Internationale sprog (f.eks. Workbench på dansk!), bedre Preferences (også på dansk), bedre Tools (mange også på dansk), langt bedre installation (også på dansk), ny DiskCopy/Format (også på dansk), ny asl.library (filrequester, utroligt hurtig, og desuden også leveringsklar i dansk udgave), CrossDOS (!), en PostScript output printer-driver, m.m. Desuden er der en langt smartere måde at installere DOS-driverne, monitors, keymaps og printere på.

Hvis man for eksempel vil have RAD: eller PC0: mounted altid, flytter man RAD og PC0 ikonerne fra Storage/DOSDrivers til Devs/DOSDrivers. Vil man mounte RAD en enkelt gang, men ikke flytte ikoner rundt, klikker man blot på RAD ikonet, og vupti, RAD er mounted. Når man tænker på at 2.1 kun er en Workbench opgradering er der virkelig mange lækre forbedringer. Hold øje med din forhandler eller pressemeddelelser fra Commodore Data i Viby.

Blitter den samme som i ECS

Workbench er flottere end nogensinde, og hvis man nøjes med 4-16 farver er den meget hurtigere. Men vi ved alle, at teknologier frister sjælen. Ergo prøve de undertegnede straks at smide et flot 8 bitplaners billede i baggrunden af Workbenchen og (selvsagt) bruge 8 bitplaner. Så er fordelene vendt til ulemper: Mens bitplan-DMA er blevet 4 gange hurtigere, så er blitteren den samme som i ECS. Men i 8 bitplan-

ner er der rigtig mange bytes, der skal blittes rundt, og med et billede i baggrunden bliver opdateringer pinligt langsomme. Og glem ikke at et billede i 640x512 i 8 bitplaner fylder over 300k.

Displayet var utroligt lækkert (til testen benyttedes en CBM 1960 (Multiscan), en Commodore 1084 (NTSC) og en Sony videomonitor. Den 24 bits præcision, Lisa-chippen leverer, går ikke til spildev ved output, idet Commodore bruger en D/A konverter af ret h-kvalitet. Med et genlock var kvaliteten stadig tip-top, selvom genlock'et ikke var designet med henblik på AA.

Programmer kører fint

SAS/C 5.10b compileren kørte fuldstændig fint på A4000. ADPro virkede også upåklageligt (og kunne generere billeder i 256 farver og HAM8. Klap til ASDG, der naturligvis ved hvad de laver! De har haft en maskine i lang tid. Det har også Electronic Arts, der ifølge DNCs velinformerede kilder arbejder på en version til AA).

Turbotext 1.03 virkede også fint - en tommelfingerregel er at virker det fint under 2.0 er chancerne for at det virker under 3.0 også ret gode. Og programmer, der udnytter AA er på vej, fordi man fra 2.0 kan undersøge (igenem AmigaOS) hvilke opløsninger, der er til rådighed, og spørge brugeren, hvad han/hun foretrækker. Selvfølgelig er der programmer, der ikke vil virke med AA, men der er software-udviklernes skyld, uanset hvad der siges blandt software-sælgere. Commodore har advaret om faldgruberne helt fra starten, og registrerede udviklere har haft adgang til materiale om 3.0 og AA i godt et år!

Bag på Amigaen sidder de normale porte: Venstre/højre lydkanaler, fire dækplader til udvidelseskortene (vandret, video (DB23), tastatur-tilslutning, floppy, seriell og parallel. Desuden er der en lille dækplade for "Expansion". Maskinen åbnes med to skruer, og har, på grund af det mindre bundprint ikke en "dri-

ve bay" med strømforsyning som A2000 og A3000. Harddisken er monteret på bøjler, og hænger fra strømforsyning og midterafstiver. Alt i alt er dette den mest brugervenlige Amiga hvis man skal installere RAM, ROM, kort (Zorro-II/III-, PC- eller CPU-kort), floppy eller harddiske. Bravo!

Ok, køb den så!

A4000 er ikke den hurtigste Amiga til dato (040 på A3000 eller A2000 kan være helt så effektive, og er ofte (pga. asynkront design og RAM på kortet, som Mercury og G-FORCE 040 begge har), men eftersom CPU stikket er kompatibelt med A3000s er det måske kun et spørgsmål om tid før eksempelvis GVP eller Progressive Peripherals har et 040 kort (f.eks. med plads til 64MB RAM og 33MHz 68040) klar.

Så, når A4000 rammer markedet, bliver det interessant at se hvem der køber maskinen - og hvad der sker med Amiga 3000. Men hvad gør alle de nuværende Amiga-ejere? Der er ikke offentliggjort nogen måde at smide Alice og Lisa i nuværende Amigaer, så med mindre man køber et dyrt grafik kort som f.eks. DMI Resolver, Rembrandt eller A2410 sidder man fast i ECS, med mindre man punder ud. Og så skal det siges at ovenstående grafik kort generelt ikke er Intuition-kompatible - hvis de er, er det ofte halvbeskidte hacks.

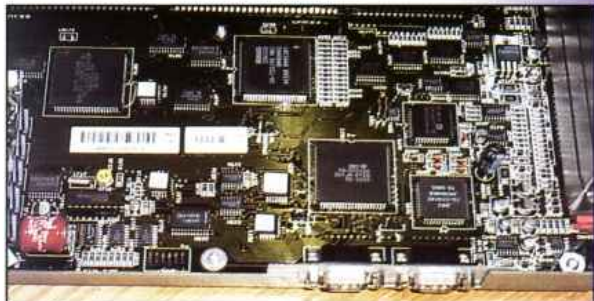
Et tredieparts-firma planlægger at lancere et virkelig hurtigt ZorroIII SCSI-2 kort i nær fremtid, så også SCSI-brugerne får noget at glæde sig til.

Er det fremtiden?

Tiden vil vise om A4000 vil blive en succes. Uanset om dette sker eller ej er konklusionen tydelig: I 1992 fik vi A600, A600HD, A570, A4000 og en mængde informationer fra World of Commodore Amiga i Pasadena, California - alle peger på et: Amigaen er ikke død!



Bag på Amigaen sidder de normale porte: Venstre/ højre lydkanaler, fire dækplader til udvidelseskortene (vandret, video (DB23), tastatur-tilslutning, floppy, seriell og parallel. Desuden er der en lille dækplade for "Expansion".



Indmaden er 2 MB chip- og 4 MB fast-RAM, opbygget som 4MB SIMM i 32-bits bredde. Der er 4 ZorroIII-slots, 3 stk. PC/AT-bus slots, og et videoslott, der kan benytte 24bit. Desforuden indbygget 120 MB harddisk som standard.

BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye Computer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2 -3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (6,95 Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K

TEST DIG SELV

Hvis du tør, har du nu takket være DNC's nye psyko-service, chancen for at få den ubønhørlige sandhed om hvilken type du er.

Hvem er jeg? Hvor er jeg på vej hen? Hvorfor tjener Erling Bundgaard mere end jeg gør? Disse og lignende filosofiske spørgsmål går vi nok alle og tumler med fra tid til anden.

Ved hjælp af denne dybdepsykologiske personlighedstest (som er specialdesignet til DNC's læsere), kan du nu få svar på ihvertfald det første af ovennævnte spørgsmål. Alt hvad man behøver at gøre, er at besvare de nedenstående 16 spørgsmål. Sæt en ring om én af de tre svarmuligheder udfor hvert spørgsmål.

Et lille tip: gør det med med blyant, så kan du viske dine svar ud bagefter, så andre ikke uden videre får sandheden om din person at vide. Det er meget vigtigt at du svarer 100 procent ærligt og oprigtigt. Testen, der er lavet ud fra de allernyeste psykologiske principper, vil nådesløst afsløre enhver form for uærlighed, og gøre dit testresultat meget værre. Nogen af spørgsmålene er en anelse nærgående, så nu er du hermed advaret... God fornøjelse!

1. Hvor kender du Trine Michelsen fra?
A. Hvem er Trine Michelsen?
B. Fra nogen andre blade jeg læser

C. Fra "Cover Girl Strip Poker" spillet

2. Hvis du blev sat på en øde ø med en Amiga og kun ét program (skrækkelig tanke...), hvilket af følgende programmer ville du så så ta' med?

A. AMOS
B. Deluxepaint IV
C. Project X

3. Hvem er Tore Bahrison?

A. En af Danmarks bedste computer grafikere
B. Ham fra "Troidspejlet"
C. Danmarks indenrigsminister

4. Hvad kan gøre dig mest sur?

A. Hvis et program jeg har skrevet ikke virker
B. Hvilket af følgende ting har du haft flest af?
A. Computere
B. Kærestes
C. Joysticks

6. Hvilken af disse grupper kan du bedst lide?

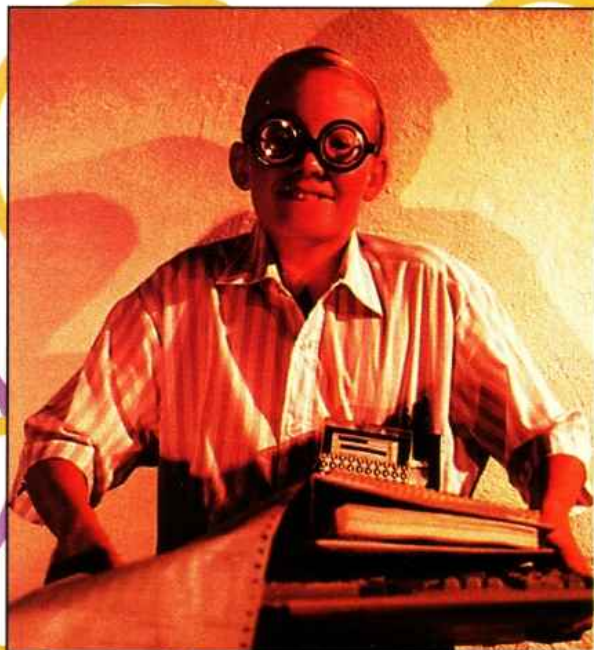
A. Kraftwerk
B. Dr. Baker
C. Michael learns to rock

7. Hvad havde du inden du fik din nuværende computer?

A. En VIC 20, C64 eller en anden com puter
B. Mere fritid
C. En SEGA/Nintendo spillemaskine

8. Hvilket af nedenstående spørgsmål optager dig mest?

A. "Hvornår får jeg råd til en Amiga 4000?"
B. "Hvilke konsekvenser får famil-



sagen?"

C. "Hva' er der på MTV?"

9. Hvor stor værdi har dit nuværende computerudstyr? (kun hardware)

A. Under 6000 kroner
B. Mellem 6000 og 15000 kroner
C. Over 15000 kroner

10. Hvilket af følgende jobs ville du helst have?

A. Programmer hos Electronic Arts
B. Marketingchef hos Commodore
C. Spiltester hos Psygnosis

11. Hvilken af følgende skærme minder mest om den du bruger?

A. Slumtronic 14 tommer farve TV
B. Commodore 1084/Phillips CM 8833 monitor
C. 16-20 tommer multisync multi-expensive monitor

12. Hvad tænkte du lige da du havde læst spørgsmål 5?

A. "Sikke et åndsvagt spørgsmål"
B. "Det er en fælde, jeg svarer B"
C. "Står det ikke et eller andet sted i min database?"

13. Hvis du selv kunne ha' valgt din mor (ja ja, du var advaret inden du begyndte på testen...), hvilken af følgende skulle det så ha' været?

A. Synnøve Sæc
B. Ritt Bjerregaard
C. Hugoline

14. Hvilket af disse TV-programmer synes du bedst om?

A. Beverly Hills 90210
B. Troidspejlet
C. 45 minutter

15. Hvilken af nedenstående personer ser du mest op til?

A. Pia Kærsgaard
B. Michael Meyerheim
C. Anders Frandsen

16. Hvad er CLI?

A. Copenhagen Laser Institute
B. Et program på min Workbench disk
C. Command Line Interface

Når du har besvaret alle spørgsmålene, kan du med rystende hænder bladre til side 61, og få den endelige sandhed om dig selv.



BETAFON^{APS}

DISCOUNT DREV



- GENNEMFØRT BUS
- AFBRYDER
- ANTI CLICK SOFTWARE

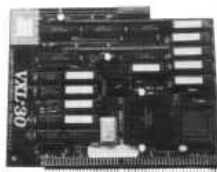
INTERNE DREV TIL:
A500/A500+/A600/A2000

Kr. 695,-

ACCELERATOR-KORT

**FØLGENDE KORT PASSER
TIL A500/A500+/A2000**

ADDSPEED 14,28 MHz 1795,-
BLIZZARD 14,28 MHz 2195,-
• PLADS TIL 8 MB RAM



FRA Kr. 1795,-

VXL-030 KORT:

• MOTOROLA 68030
• PLADS TIL FPU
• PLADS TIL 32-BIT RAM
25 MHz 68EC030 2595,-
40 MHz 68EC030 3395,-
25 MHz 68030/PMMU 2895,-
33 MHz 68030/PMMU 3795,-
2 MB 32 BIT BURST RAM 2295,-
8 MB 32 BIT BURST RAM 5995,-
Matematisk Co-processor 985,-

Dansk manual

Når du ved at falder i søvn over Amiga'ens hastighed – Så installer et VXL-30 accelerator-kort. VXL-kortet er bygget over Motorola 68030/68EC030 med en clockfrekvens på enten 25, 33 eller 40 MHz. På kortet er der plads til en matematisk 68881/68882 Co-processor. Endvidere er der mulighed for tilslutning af 2 eller 8 MB 32-bit Burst RAM. Med VXL-30, 25MHz, Co-processor samt 32-bit RAM, opnås samme hastighed som en Amiga 3000. Kortet kan både køre 68000 og 68030 mode, ved hard- eller software switch. På RAM-kort er der endvidere plads til en ekstra kickstart-rom.

HÅNDSCANNER



SPECIFIKATION:

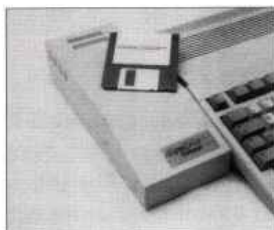
- 400 DPI
 - 256 GRÅTONER
- SOFTWARE:**
- TOUCH-UP
 - MERGE-IT

Kr. 1695,-

Med OCR 2995,-

"OCR" (Optical Character Recognition). D.v.s. oversætter tekst i billed til ASCII-format. Det kræver min. 2,5 MB RAM.

HARDDISKE TIL A500/A500+



SUPRA-DRIVE 500 XP

- GENNEMFØRT DMA-PORT
- 52/120 MB HD
- PLADS TIL 8 MB RAM
- MED 512KB / 1MB RAM

FRA 4695,-

ALFA-DATA POWER

- GENNEMFØRT DMA-PORT
- 42/89/106/130 MB HD
- 0/2/4/6/8 MB RAM

FRA 3195,-

FRA Kr. 3195,-

OVENSTÅENDE HARDDISKE ER UDEN STØJENDE BLÆSER. DETTE ER IKKE NØDVENDIGT VED MIN-DRE HARDDISKE – TYPISK UNDER 240 MB.

SERIØST SOFTWARE



Kr. 695,-



Kr. 895,-



Kr. 899,-



Kr. 1195,-



Kr. 449,-



Kr. 695,-



Kr. 595,-

PPAGE/PDRAW 3.0

Den bedste og billigste DTP-pakke

Kr. 2395,-

IMAGINE 2.0 PAL

Det ultimative raytracing program til alle grafik-folk

Kr. 2295,-

SAS/LATTICE C 6.0

C-Freaks, It's Here COME AND GET IT !

Kr. 2695,-

SCENERY ANIMATOR

Utrolig brugervenlig og flot landskabsgenerator

Kr. 595,-

Autoriseret
værksted


Commodore

Altid vognlæs
af spil, joysticks
og andet tilbe-
hør på lager

ALLE
originale
Commodore
reserverede føres

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag,
RING 3131 0273

AMIGA MODELLER



CDTV (A500 INDEN I)
CDTV COMPUTER SYSTEM
A500

A500 PLUS

A500 COMBI

A600

A600 HD (20 MB)

A600 HD (85 MB)

A600 HD (128 MB)

A600 HD (209 MB)

A2000 UDEN MONITOR

A2000 MED MONITOR

A3000 25 MHz UDEN MONITOR:

MED 50 MB HARDDISK

MED 100 MB HARDDISK

A4000 25MHz 68040

6 MB RAM OG 120 MB HARDDISK

5495,-

6995,-

2795,-

3495,-

4195,-

3295,-

4995,-

6795,-

8795,-

9795,-

5995,-

8495,-

16250,-

18625,-

RING!

A500 RAM-UDVIDELSER



FRA
Kr. 299,-

INTERNE RAM-UDVIDELSER

ALFA-DATA 512 KB 299,-

ALFA-DATA 1 MB (A500+) 749,-

ALFA-DATA 2 MB (A500) 1399,-

**ALLE INTERNE RAM-
UDVIDELSER ER MED UR,
SAMT AFBRYDER.**

EXTERNE RAM-UDVIDELSER M/GENNEMFØRT DMA-PORT

ALFA-DATA 2 MB 1495,-

ALFA-DATA 4 MB 2295,-

ALFA-DATA 6 MB 3095,-

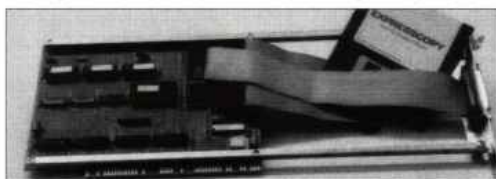
ALFA-DATA 8 MB 3895,-

SUPRA RX500 1 MB 1295,-

SUPRA RX500 2 MB 1795,-

SUPRA RX500 8 MB 4195,-

HARDDISKE TIL A2000



IVS TRUMPCARD SCSI-CONTROLLER:

52 MB QUANTUM 3095,-

120 MB QUANTUM 4650,-

SUPRA WORD SYNC SCSI-CONTROLLER:

52 MB QUANTUM 3495,-

120 MB QUANTUM 5070,-

SYQUEST DRIVE UDEN CONTROLLER:

44 MB 3495,-

88 MB 4775,-

BØGER



DANSKE:

AMIGA 500 FOR BRUGERE 296,-

• OMFATTER VVB 1.3

• INCL. DISKETTE

AMIGA TIL ANDET END SPIL 198,-

• OMFATTER VVB 2.x

AMIGA ALL ROUND 248,-

ENGELSKE:

HARDWARE REF. MANUAL 299,-

ROM KERNEL LIBRARIES 349,-

ROM KERNEL DEVICES 299,-

ROM KERNEL AUTODOCS 349,-

USER STYLE GUIDE 249,-

AMIGA INTERN 349,-

NONAME-DISKETTER
100 stk. Kr. 399,-

BETAFON APS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V

Telefon 31 31 02 73 • Fax 31 31 14 98

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare: Antal: Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./by: _____

Evt. tlf. _____

Kuponen sendes til:

Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

KONG HUGO AF EUROPA

Læs om personerne bag skærmtrolden Hugo og få hele historien om, hvordan et lille dansk firma bliver verdenskendt.

Af Christian Sparrevohn

Glem alt om Jaques Delors. Glem alt om Uffe Ellemann. Glem alt om alle de andre politikere, der vil forene Europa. Hugo, helten fra din tv-skærm er støt men roligt i gang med at erobre kontinentet. Vi fortæller den forbløffende historie om en dansk spil-succes af den gyldne slags.

Svær at finde

Det kan være svært at finde Silverrock Productions, hvis man leder efter et enormt Hugo-formet palæ med en prangende facade. Efter en lille spadseretur i Valbys industrikravter befinder man sig foran et lille hus, med hvide murer, der tydeligvis har været en fristelse for kvarterets mange grafitti-malere.

Og går man indenfor, er det på flere måder det samme kaos, der hersker. Dagen hvor vi ankom var startet tidligt for de fleste - ca. kl. 2 om morgenen - og dermed passede de småsøvnige ansatte fint til det indtryk, man kunne få af lokalerne: Åstedet for et rollespilstræf, der efterhånden havde været for længe.

Sandheden var imidlertid, at man havde ligget i kontakt med Frankrig, hvor der havde været problemer med at få firmaets hjertebarn til at fungere ordentligt: et stor monstrum af et skab, spækket med elektronik, telefonindgange, forbindelser, computere, frame-storere, en skærm og et utal af knapper - samt et Hugo-spil.

For Hugo taler ikke længere kun dansk, men har på det sidste været nødt til at supplere med både fransk og spansk. Hugo, og hele det system, der følger med, er nemlig blevet eksporteret til andre EF-lande, og alt tegner til, at det vi troede kun ville appellere til danskere, i lige så høj grad kan bruges i en lang række andre lande.

Dermed burde Silverrock jo have en guldtrøld, som kunne sikre dem evig rigdom og berømmelse. Men sandheden er, at det til tider har været temmeligt svært at hedde Ivan Sølvason og være direktør for Silverrock Productions. For et lille, og til en vis grad uprofessionelt firma kan det være temmelig svært at bide ske-

er med mediegiganter, konkurrerende firmaer og mellemmand, der løber fra deres aftaler.

Men dermed bliver historien om Silverrock også en historie om, hvor svært det er at gøre sig gældende, selv inden for en niche, hvor man faktisk er alene. Silverrock er i dag et firma, som er kommet over de værste proble-

mer, men som har måttet betale særdeles dyre lærepenge for den viden om international mediepolitik, som de nu forhåbentlig kan tjene penge på.

Samtidig står Silverrock for den eneste danske succes inden for computerspilbranchen - hvad enten man kan lide den storsmilende trold eller ej, hvor meget man end hader hjemmecomputerversionerne med deres utallige disketter og deres manglende gameplay, så er Hugo utrolig populær i den brede befolkning - og på vej til at blive det i resten af Europa. I dette interview fortæller vi historien om Silverrock helt fra begyndelsen, om de første spil og hvad der videre skete...

Fundamentets første silverrock

DNC: Ivan Sølvason, i dag er du direktør for Silverrock Productions. Hvornår blev du egentlig det?

IS: 12. maj 1989, 15:55! Det var den dag, jeg indregistrerede firmaet.

DNC: Hvad var så det første projekt, I kastede jer ud i?

IS: Det startede med det første OsWald-spil, som var et bestillingsarbejde fra Nordisk Film. De ringede til mig og spurgte, om vi ikke kunne lave et eller andet smart til et af deres nye programmer. Efter at have lavet en del overvejelser, også omkring hvordan man kunne få seerne til at styre begivenhederne, fik vi stabilet det hele på benene i løbet af en måneds tid, og fik designet en halv figur med en butterfly. Derefter spejlede vi det, og vi synes selv, at det var fantastisk. Der skete så senere forskellige ting med OsWald, og vi synes selv, at det på det tidspunkt var det vildeste, man kunne lave på



Hugo har fået efternavnet "Delire" i Frankrig



Musik og lyd til Hugo bliver produceret i et top-professionelt studio - kvaliteten skal der ikke spares på.

en Amiga. Efter noget tid foreslog vi Nordisk Film, at de skulle have en Super OsWald. Og det blev den første rigtig store succes for Silverrock.

DNC: Men hvorfor blev OsWald egentlig aldrig den samme succes som Hugo?

IS: En del af forklaringen lå i figuren, der simpelthen ikke var original nok, eller havde nok personlighed. Men der var heller ikke så mange, der egentlig troede på ham. Alligevel vrimlede det med små børn, der gik rundt og sagde "Det var vel nok ærgerligt!", så noget succes fik han da.

DNC: Og I prøvede så igen - den gang med Hugo...

IS: Det var i virkeligheden lidt af et tilfælde. Grafikeren, der havde designet OsWald fortalte mig en aften, at nu ville han ikke så meget mere, og ville holde op, og der var ikke nogen grund til at fortsætte.

Da jeg spurgte ham lidt ud sagde han, at to af dem jo havde fået et job ude på Nordisk Film efter at de havde været med til at lave OsWald - men selvfølgelig også p.g.a. deres kvalifikationer...

Bag om ryggen på os andre kom de med et tilbud til Nordisk Film - og var altså en direkte konkurrent til os. Så for at overleve måtte vi finde på noget totalt genialt. Så en grundgruppe af programmører, grafikere m.m. tog ud og spiste en lækker middag, hvor vi var nødt til at finde på verdens bedste ide. Efter mange forslag, heriblandt noget med et motoriseret kamera på skinner, som seeren kunne styre rundt, blev vi enige om, at vores hovedperson i spillet skulle være en trolde.

Hugo fødes

IS: Herefter arbejdede vi på høj-



Udenfor Silverrocks hovedkvarter, hvor hele holdet jævnligt står og hopper for at holde varmen...

tryk i tre uger, og Hugo blev skabt. Alle detaljer blev pudset af, der blev kæmpet med Storyboards, animationer, grafik, lyd og mange, mange andre ting, før vi endelig viste det til Nordisk Film.

Nordisk Films direktør ville komme ud og kigge på det, men en time før han kom, brød vores harddisk ned... Men han var tilfreds med det vi fortalte, synes prisen var rimelig og bad os komme igang.

Vi lå så i coma i 2 dage over, at vi fik ordren, og begyndte at knokle. Kort tid efter ringede en fra det konkurrerende firma og tilbød vores hovedprogrammør 50.000 kroner for at forlade vores projekt. Og derefter ringede han til vores grafikere, der havde tegnet Hugo... der iøvrigt slet ikke hed Hugo på det tidspunkt.

DNC: Hvad hed han så???

IS: Han hed ingenting. Vi havde en masse forslag, men der var en der insisterede på, at han SKULLE hedde Hugo. Det nægtede jeg, det var simpelthen for gyseligt, og vi havde faktisk skrevet kontrakt på et andet navn - og nej! Du får mig ikke til at røbe det. Men Ekstra Bladet havde opfanget, at

der kom et nyt spil med en, der hed Hugo, og så måtte vi jo kalde ham det.

DNC: Men så startede Hugo op...

IS: Ja, og det tog ca. to en halv måned at programmere det. Vi måtte indkalde en masse ekstra folk, og der var det især ekstra grafikere, vi måtte have fat i. Hugo's far, Niels Krogh Mortensen har en bror Lars, der kan tegne Hugo lige så godt. Uheldigvis er han farveblind, så vi måtte lære ham, hvilke farver i paletten, der var hvad.

Vores næste problem kom imidlertid hurtigt. Hele Danmark troede, at Hugo var hele Danmarks Hugo. Han blev brugt ulovligt i annoncer, på tøj, krus og en masse andre ting. Der blev foretaget mere end 300 overtrædelser af copyright-bestemmelserne. Vi førte ikke nogen retssager, men det var virkelig utroligt, hvad han blev brugt til. Der var bl.a. en slagter, der udgav en hel tilbudsavis med Hugo som det gennemgående tema. "Hvor skal vi hen, du?" blev de mest mærkelige steder besvaret med "Ind til Frisør Jonna" eller "Hen til slagter

Birger". Det var virkelig en vanvittig tid.

Kort tid efter lavede vi Luffespillet, der kører på flere forskellige kanaler landet over - og har gjort det i lang tid. Det blev til reklamespillene Harald Hårdtrand og Guldskorpspressen, men intet nåede tilnærmelsesvis den succes, som Hugo idag har fået, og som har gjort, at vi kan sælge ham internationalt.

DNC: Og det startede vel i Cannes?

IS: Ja, og vi gjorde meget ud af at vise Hugo frem, havde fået syet ens jakkesæt og gik rundt og snakkede med hinanden i walkietalkies - det var et fantastisk show. Men selvom vi fik mange kontakter, og var overbevist om, at nu var succesen hjemme, gik der meget lang tid, og mange tusinde kroner, før der egentlig skete noget.

Det store udland

Og det gjorde der så sandelig. Man havde på et tidspunkt fået en stor aftale med et fransk firma, der ville have en såkaldt observansaftale, og man blev 99.9% enige. Men man blev advaret om, at den franske gigant måske ville gå ned, og turde ikke tage risikoen. På den måde ville det franske firma nemlig tage Hugokonceptet med sig i fallitboet, og så ville alle muligheder for at sælge Hugo være helt udelukkede. Det var med stor ærgrelse, og med 800.000 på minuskontoen at man sagde nej tak - men 14 dage efter faldt mediegianten sammen med et underskud på 2,5 mia. franc...

Efter et mislykket forsøg med et italiensk firma, måtte man erkende, at der kun var 100.000 tilbage, og at det, der skulle have været en udenlandsk drøm så ud til snarere at være et luftkastel. Med de få penge, der var tilbage,



Bare een af de mange nye skærme fra den franske udgave - på skiltet står der, at trolde ikke må fodres.



Den farveblinde Lars Krogh Mortensen, der har lært at leve et næsten normalt og nærmest lykkeligt liv med sit handicap...



Hugo finder ud af, at det ikke kun er trolde der kommer op af æsker.

beslattede man sig for at prøve lykken en sidste gang i april 1992 ved den store MIPTV-festival. Der sloges på alle trommer, med det nye firmanavn ITE (Interactive Television Entertainment), brochurer i alle besøgendes plastikposer og et prangende slogan om "Everybody is talking about Interactive Systems - we make them" håbede man, at der endelig ville være bid. Interessen kom først og fremmest fra det spanske Tele5, og overdirektøren, en diktatorisk udsende herre troppeede op med fem underdirektør, og bød dem at grine, når der skete noget sjovt på skærmen.

Et par kontakter i det franske blev det også til, og efter at der nærmest var slagsmål på standen, blev man enige om at skrive kontrakt med en fransk Tv-station.

Hugo delirium

Hugo hedder i Frankrig Hugo Delire, fordi der tidligere har været noget, for mange år siden, der hed Hugo. Hugo Delire betyder faktisk "Den skøre Hugo".

Med Spanien aftalte man, at det første program skulle køre 29. juni, og derefter hver eneste dag, indtil juni 1993!

Den store glæde for systemet skyldes, at ITE ville sælge en komplet pakkeløsning med computere, skærme, knapper, telefonsystem og alt andet, pakket ned i et kæmpe kontrolskab. Hugo ville blive det første interaktive system af sin slags i Spanien.

Teknikken er den bedste. Ingen genlock af nogen slags er god nok, og derfor er kassen proppet med al slags meget dyrt isenkram. Det er bygget op omkring et professionelt broadcasting system, der er en framestor, der kan klare selv den værste Guru-Message, og tillige har man lydmanden Thomas Engell, hvis formåen skildres som grænsen til det geniale. Maskinen er proppet med 64 megabyte ram, og 300 megabyte til lydmodulerne.

Til gengæld koster den slags

også mange penge at lave, og der skulle sælges nogen stykker, før Hugo virkelig ville blive en guld-trold.

DEN SPANSKE BEGYNDELSE

Spanien var første stop, og det viste sig at være tæt på, at alt gik galt for Silverrock. Man sendte seks kasser med masser af reservedele, og stod i Kastrup. Her fik man imidlertid at vide, at flyet var overbooket 3 gange, og at man ikke kunne komme til på Business Class, fordi man havde booket 10 minutter for sent. Men der var ikke meget at gøre, og man måtte tage over Geneve til Madrid. Men i Geneve måtte man vente i 2 dage, før man kunne komme over Nice til Madrid.

I Madrid ville man imidlertid ikke aflevere kasserne til Silverrock-folkene, men krævede en til-ladelse fra Tele5. Den fik man, og glædede sig til omsider at få sat systemet op.

Og man fik udleveret 5 kasser-



Franskmandene foretrak, at der var færre tilfældigheder end i den danske version. Her skal Hugo til sidst finde den rigtige nøgle.

bare ikke den store, der indeholdt den temmelig væsentlige kasse. Det var lørdag, og udsendelsen skulle på mandag.

Og efter en hektisk, telefonisk jagt rundt i alle de lufthavne, den havde været i, fik man den endelig. Og alligevel var hele planen ved at brase sammen, da telefonsystemet ikke virkede. Det skyldes forskellige frekvenser i telefonsignalerne, og et spansk telefonet, der har fejl på helt op til 50%. Ydermere havde en lille clips kortsluttet to ben, og det var først i sidste øjeblik, at alle fejl blev rettet.

Hvad nu Silverrock?

Mens jeg snakker med Ivan, ringes der fra Frankrig, hvor alt endelig virker. Men mange af problemerne, også de økonomiske skyldes, at Silverrock er et lille firma, der ingen rigtig erfaring har haft, og som har været tvunget til at levere alt selv.

Bare sådan en ting som at få Hugo til at tale spansk eller

fransk har givet store problemer, men fordelene er, at man nu er ved at nå ind i en rutine, hvor det bliver nemmere at lave de næste aftaler med andre lande.

Og så vil systemet, hvis det altså lykkes, stå på en masse tv-stationer, hvor man kan sende nye spil afsted. Man snakker allerede nu om et helt nyt system, som man arbejder hårdt med. Det eneste vi får oplyst er, at det er "helt nyt, revolutionerende og vil give mulighed for op til 256 spillere ad gangen."

Men Hugo har vist sig at være en levedygtig trold. Og mens jeg siger farvel til det lille danske firma, der i den grad har spist kirsebær med de store, kan jeg ikke lade være med at tænke på, hvordan Hugo nogensinde skal lære at sige "Hallooo - er der nogen hjemmeeeee!" på finsk...



Der er skrevet meget om Hugo i Spanien...

Fusion-68040

28/56MHz. 22Mips

Fusion-Forty 68040 kort til A2000 og A3000 giver den største ydelse og de bedste udvidelses muligheder. Med den indbyggede FPU, store cache RAM (16 x 68030) og interne CPU og FPU på 56 MHz, er Fusion-Forty op til 10 gange hurtigere end et 50MHz 68030 kort og hurtigere end A4000.

- * Fusion-Forty optager kun CoProcessor slotet i A2000.
- * 100% kompatibel med alle 2.0 programmer.
- * Normal 68000 mode kan vælges med omskifter til spil o.l.
- * Genlock kompatibel med Asynchronous design.
- * Med nyeste Kickstart 2.x og Workbench 2.x software.

Se test af 68040 kort i Amiga Computing, maj og juni 1992: Topkarakterer til Fusion-40, Hurtigere end GVP 040 G-Force. Nu nyt endnu bedre software på ROM og InstPack turbo mode.

A2000 Fusion Forty 28/56MHz med

4 MByte 32bit RAM.....	12.995,-
8 MByte 32bit RAM.....	14.295,-
16 MByte 32bit RAM.....	17.995,-
32 MByte 32bit RAM.....	21.995,-

Dollar kursen er netop nu ekstrem lav, derfor lavpris på varer fra USA. Forbehold for pristigninger.

Fusion Family

Få oplysninger om Fusion til A3000, Fusion 24bit grafik kort, Fusion Compressor, Fusion Virtual-SCSI, 128MB kort og...

Fusion CHIP RAM accelerator Giver 2MB 32bit CHIP RAM, der er langt hurtigere end A3000 CHIP RAM.

A3000 Fusion Forty 66MHz med

0-128 MByte 64bit RAM.....	Ring
----------------------------	------

Data tabel	CPU-MHz	Chip-Fast RAM	Max Fast RAM	68000	Zorro slot	5,25" Slot	Hastigheds index *
A3000	68030-25	1+1	16	Nej	3	Nej	100
A4000	68040-25	1+1	16	Nej	3	Ja	370
A2000 + Fusion	68040-28	1+4	32	Ja	5	Ja	400

* Målt med Imagine 2.0, 68030 version.

Computere

AMIGA 600.....	3.295,-
AMIGA 600 HD.....	4.995,-
AMIGA 500 Plus.....	3.495,-
AMIGA 500 Plus 2.....	3.995,-
Med 1.3 + 2.0 kickstart og omsk.	
AMIGA 500 Plus 3.....	4.695,-
Med 2MB CHIP RAM, 1.3 ROM, 2.0 ROM og omskifter.	
AMIGA 2000.....	5.995,-
Med Kickstart 2.0 og ECS Denise.	
AMIGA 2000 Plus.....	7.695,-
2MB CHIP RAM og ECS chips.	
AMIGA 4000	
Med 25MHz 68040, AA-Chipset, High Density drev, AT controller. Kan leveres med intern harddisk på fra 52MB til over 1GB. Ring for priser og information.	

CDTV og CD-ROM

CD-ROM drev.....	3.995,-
CBM CDTV-ROM drev til Amiga.	
CDTV System.....	6.995,-
Med disk drev, mus, keyboard og dansk Fakta CD leksikon.	
CDTV Upgrade.....	5.320,-
Få din gamle A500 computer ombygget til et CDTV system.	
CDTV tilbehør: Ring for info.	
CDPD Collection.....	495,-
Ny CD. Over 600MB. Fish 1-660, 300 musik moduler, W.B.2.0 m.m.	
CDPD II.....	Ring
Fractal Universe.....	295,-
Fraktal data og software.	
Demko Collection.....	395,-
Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m.	
PREY.....	395,-
Rumstation spil m. dansk tale.	
Global Chaos.....	Ring
Keyboard, 2 typer.....	695,-
Genlock intern.....	1.395,-
CBM PC 386-486.....	Ring

A500 Harddiske

A500 Apollo Plus

Ny kombineret SCSI II og AT controller, der kan tilsluttes 2 AT og 7 SCSI enheder samtidig.

Indbygget i kompakt A500 formet kabinet. Med gennemført expansion port, så andet hardware kan tilsluttes, bl.a. CD-ROM.

Plads til 8MB RAM. Kan udvides i 2MB trin uden ombygning af RAM.

Intern expansion slot til hardware udvidelser. Afbrydere til både RAM og harddisk. SCSI expansion port.

Kompatibel med interne 68030/40 kort og Virtual Memory.

20MB Western Digital.....	3.095,-
52MB Quantum.....	3.995,-
105MB Seagate.....	4.695,-
120MB Quantum.....	5.295,-
130MB Seagate.....	5.295,-
170MB Connor.....	6.795,-
525MB Quantum.....	12.695,-
2MB RAM.....	685,-

A500 GVP

SCSI II controller, 0-8MB RAM.

52MB Quantum.....	4.795,-
120MB Quantum.....	6.795,-

SCSI Harddiske

52MB Quantum LPS.....	2.295,-
105MB Quantum LPS.....	3.295,-
120MB Quantum LPS.....	3.695,-
525MB Quantum.....	10.995,-
1,2GB Quantum.....	14.995,-

Spreng efter harddiske fra 20MB-3GB.

Drev med udsiktslige medier

44MB SyQuest Drev.....	3.295,-
44MB SyQuest Cartridge.....	795,-
88MB SyQuest Drev.....	4.495,-
88MB SyQuest Cartridge.....	1.095,-
20ms access og 700-800KByte pr. sek. Cartridge kan skiftes på 10 sek.	
230MB Tapestreamer.....	6.495,-
230MB Cartridge.....	385,-
Læser og skriver 6MB pr. minut.	

GVP A530 Turbo

GVP accelerator kort og SCSI controller til A500 i ekstern kabinet med 68030 CPU, 32bit RAM og Quantum harddisk. Kan udvides til 8MB RAM og 68882 FPU. Hurtigere end A3000.

A530 68030 40MHz 1MB 52MB harddisk.....	9.995,-
A530 68030 40MHz 1MB 120MB harddisk.....	11.275,-
A530 68030 40MHz 1MB 240MB harddisk.....	Ring

GVP Combo 68030

GVP accelerator kort og SCSI controller til A2000 med 68030 CPU, 68882 FPU og 32bit RAM. Spørg efter pris med harddisk.

GVP Combo 68030 25 MHz 68882 1MB.....	6.750,-
GVP Combo 68030 40 MHz 68882 4MB.....	11.275,-
GVP Combo 68030 50 MHz 68882 4MB.....	14.995,-

Accelerator kort

Få tilsendt information om Fusion, Golem Turbo, GVP-G Force, GVP A530, Mercury 68040 og andre accelerator kort til A500, A2000 og A3000. Nu også 68040 kort til A500.

A2000/A3000 Maxi kabinet. 1.295,-

Special fremstillet til A2000 og A3000. Plads til flere 3,5" og 5,25" enheder, bl.a. SyQuest, CD-ROM og Tapestreamer.

Spørg efter Tower kabinetter til A2000 bundkort med plads til 6 eller 9 stk. 5,25" enheder, frontdrev, hjul og evt. PC tastatur.

M TKR 144VF Fax Modem..... 3.695,-

57.600 baud asynkron, 14.400 synkron. V.32bis, V.42/MNP2-4, V.42bis/MNP5. Fax. Alle Hayes & CCITT standard fra 75-57.600 baud. Auto-Dial/Answer/Speed.

TKR 2400 Fax Modem..... 2.295,-

2400/9600 baud, MNP5, v.42bis, fax.

Supra 2400 Plus Modem..... 1.295,-

2400/9600 baud, MNP5, v.42bis.

De nye TKR modem er i slimline design med strømfor-syning, telefon kabel og Amiga software. TKR Fax modem kan med MultiFax software (kr. 295,-) både sende og modtage fax (G2 & G3 standard) med 9600 baud i perfekt digital kvalitet (både tekst og grafik). Fax modtagelse som baggrunds task. Spørg efter US Robotics modem og BBS system software.

A2000 Harddiske

De fleste A2000 SCSI kontrollere passer også til A4000.

A2000 ICD

Meget hurtig SCSI II filecard.

52MB Quantum.....	3.495,-
120MB Quantum.....	4.795,-
525MB Quantum.....	11.995,-
44MB SyQuest.....	4.395,-

A2000 Apollo

Kombineret SCSI og AT harddisk controller. Plads til 8MB RAM.

52MB Quantum.....	3.995,-
105MB Seagate.....	4.695,-
120MB Quantum.....	5.295,-
525MB Quantum.....	12.695,-

A2000 GVP

SCSI II med plads til 8MB RAM.

52MB Quantum.....	3.995,-
120MB Quantum.....	5.995,-

Disk Drev

3,5" Drev, m. bus og atb.....	690,-
3,5" Trinology TEAC.....	785,-
Ægte TEAC drev, bedste drev til Amiga. Lydles, kun 30 mm. høj, med stævplak, gen.f. bus og atb.	
3,5" A500 drev intern.....	690,-
3,5" A2000 drev intern.....	690,-
Amiga farvet og med stævplak.	
3,5" Drev m. Trackdisp.....	998,-
5,25" Drev intern.....	895,-
5,25" Drev TrackDisp.....	995,-

RAM Kort

A500 512KB m. ur & atb.....	295,-
A500+ 2MB Chip RAM.....	695,-
A500 8/2MB ekstern.....	1.675,-
A600 2MB kort.....	1.995,-
A2000 8/2 MByte.....	1.595,-
A2000 8/8 MByte.....	3.695,-
2MB CHIP RAM kort.....	1.695,-
RAM til A3000 og A2630..... Ring	

24 bit grafik

AVideo 12/24 er grafik kort til A500-A4000. 768x580 punkter, PIP, 12bit interlace grafik kan vises flimmet frit gennem flicker fixer, mix med Amiga modes, composit udgang til monitor og video. Med 24bit tegne program, Opera præsentations software og animations rutiner. Fuld AREX support så funktioner kan styres fra programmer som Amiga Vision og DirOpus. AVideo 24 har 3MB RAM og kan lave 12bit dobbelt buffer real-time animation med 25 frames pr. sek.

AVideo 12bit. 2.895,-	AVideo 24bit. 5.945,-
1.5 MB RAM 4096 farver.	3 MB RAM. 16,7mio. farver.

TV Paint Det mest avancerede 24bit program til Amiga fås nu i en lynhurtig AVideo version..... 1.695,-

Rambrandt I november lancerer Progressive Peripherals det nye Rambrandt Personal grafik kort til A2000-A4000, der er dobbelt så hurtigt som den originale Rambrandt. Med 24/32bit, 8bit Alpha Channel, 1024x1024 punkter, 4MB VRAM, 8MB Code RAM, TI 34020 og 34082 40MIPS grafik processorer, PIP og Dual Zorro Config (16/32 bit).

Rambrandt understøtter SAGE 24bit grafik standard, der gør det muligt for software og hardware at samarbejde. 3D beregninger kan foretages direkte på grafik kortet, med computeren fri til andre opgaver, eller deles mellem Amiga og grafik kort. Forventet pris ca. 20.000,- incl. software.

Digital EditMaster Ny professionel realtime 24bit framegrabber (25fps) med hardware JPEG pakker/udpakker.

Ring for yderligere information om 24bit grafik, Opal Vision, Single Frame recording, TBC, software m.m.

Video Streamer... 1.495,-

Overfører ca. 150MB pr. time mellem Amiga og VHS video. Med avanceret fejlkorrektion, der kan regenerere huller i båndet. Passer også til PC, Atari og Apple (med ekstra modul).

Video Backup. Til Amiga og video. 40MB pr. time..... 895,-

3,5" HiDe Disk Drev... 1.095,-

HiDe drevet kan have 1,54MB på HD disketter og er langt hurtigere end et normalt drev. Fuld kompatibel med Amiga DOS og almindelige 880KB disketter. Med afbryder og Genf. bus.

Printere

STAR LS-4 PS Laser.....	11.495,-
Med PostScript og 2MB RAM.	
Star LC 20 9-nål.....	1.820,-
Star LC 200 Farve.....	2.645,-
Star LC 24-200.....	3.075,-
Star LC 24-200 Farve.....	3.895,-
Alle m. DK manual, kabel og papir.	

Virtual Memory

GigaMEM.....	895,-
Det bedste Amiga Virtual Memory system. Kræver accelerator og MMU.	

Monitore

CBM 1084s.....	2.195,-
TYM 14-4 MediaScan.....	2.695,-
SVGA farve monitor, 1024x768 punkter. Med drejefod og kabler.	
TYM 14-4 MultiSync.....	3.295,-
40-100Hz VS, 1024x768, drejefod.	
Flicker Fixer kort.....	1.595,-
Gør det muligt at bruge SVGA og MultiSync monitører på A500 og A2000. 768x598 dot fuld overscan for perfekt billed uden interlace flimmet. Med stereo forstærker.	
SVGA monitor+Flicker Fixer+ Stereo forstærker.....	2.995,-

Genlock og Video

Commodore Genlock.....	495,-
Y-C-Genlock.....	4.895,-
VHS og S-VHS. Topkarakter i bl.a. det tyske Amiga Magazine nr. 7 '92.	
Sirius Genlock.....	7.495,-
Magni Genlock.....	18.995,-
VLab Video Digitizer.....	2.795,-

Vi har alle typer genlock til Amiga samt TBC og single-frame-rec. Kort. Få tilsendt yderligere oplysninger om video produkter.

Musik & Lyd Midi, SMPTE, 16bit sampler, Dr. T.m.m..... Ring.

Scannere

Epson GT-6000.....	12.495,-
Sharp JX320 Pack.....	18.650,-
Professional 6000PI farvescanner i 24bit. Komplet system til Amiga med SCSI kabel, interface og APro driver.	
Sharp JX100 farve.....	4.695,-
Håndscannere fra kr. 1.600,-	

PC Emulatorer

ATonce, 8MHz.....	1.445,-
ATonce Plus, 16MHz.....	2.565,-
Golden Gate 386SX.....	4.495,-
Golden Gate 486SLC.....	Ring

Emplant

Emplant er en ny universel emulator til Amiga. Kræver 68030/40 kort med MMU. **Emplant + Amos IIX**..... 3.295,-

Emplant grundkort og MAC IIX modul. Med dual serial port (230.4 Kbaud) og SCSI (dual til Amiga). Understøtter Amiga drev (1,44MB), Apple Nu-Bus, virtual memory, lyd, 16 farver, 24bit m.m.

Software og Bøger

Amiga Vision.....	895,-
AMOS Professional.....	965,-
Directory Opus.....	429,-
Image Master.....	1.495,-
PPAGE+PDraw 3.0.....	2.295,-
Vi kan levere alt nyt software til Amiga og har alle de nyeste manualer fra bl.a. Addison Wesley og Abacus. Ring for info.	

Diverse

MultiFaceCard 2.....	2.195,-
2 parallel & 2 serial 57.600 baud.	
Serialkort, 7xRS232C.....	2.495,-
MACH Accelerator.....	895,-
AT-Tastatur interface.....	425,-
DigiSmooth 12"x12".....	3.295,-
Tegnebræt til A500 og A2000-A4000.	
VESUVI Erom brænder. 860.	
Auto Mus/Joystick.....	198,-
Amiga World Video. Vi har nu en serie dybdelgende videobånd om grafik, musik, video m.m. fra 168,-	

Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

ScalaMM200

Deluxe Paint gjorde Amigaen berømt. Defender of the Crown, Silent Service, Lemmings og Civilization gjorde den spilbar og nu har Scala gjort den holdbar.

Af Bo Jørgensen

PC'ere og Mac'er er Amigaens værste konkurrent, men heldigvis har de deres nicher, ligesom Amigaen har sin. Denne niche er nu blevet slået fast med SYVTOMMERSØM. Nichen hedder MultiMedia.

Kort fortalt drejer multimedia sig om at styre en masse forskellige enheder, få dem til at arbejde sammen for i sidste ende at få et færdigt audio/visuelt billede ud på skærmen. Scala har ført en tilværelse, som minder meget om Deluxe Paint. Det startede i det små og som tiden gik tilføjedes flere og flere muligheder. Det er klart at sådan en udvikling kun sker for produkter som har succes. Og Scala har virkelig haft succes.

Der er flere grunde til dette. Det er nemt at bruge, det er alsidigt, har en flot layout og går ALDRIG ned. Hvad kan man så ønske mere? I første omgang intet, men som tiden går (i computerverden går den hurtig) bliver behovene større, og man sætter stadig nye krav til softwaren. Nu er ScalaMM200 sendt på gaden, og lad os i det følgende se lidt på, hvad den kan byde på af interessante nykabelser.

ScalaMM200

MM200 ligner ved første øjekast den "gamle" Scala. Den samme indpakning og logo, nu blot i andre farver. Manualen i gedigent ringbind med de 8 disketter placeret bagerst. Disketterne består også her af baggrunde (de samme som i Scala), skrifttyper, symboler og animationer. Når hele herligheden er lagt på harddisken viser den første nyhed sig. Nemlig en dogle, eller som Scala-folkene vælger at kalde det, en Scala-Key. En lille rød sag som skal placeres i enten muse-, eller joystick porten. Uden den - intet program. Det er forståeligt nok at et firma vil prøve en eller anden form for kopisikring. Hvis ScalaMM200 skal bruges på mere end een

computer skal der altså købes flere enheder eller donglen må flytte rundt. Donglen er gennemført, hvilket vil sige, at man stadigvæk kan bruge joystick/mus. Ganske smart.

Krav til udstyret

ScalaMM200 kræver en del råstyrke. Faktisk er den mere eller mindre bygget til A3000 og lignende maskiner. Programmet kræver min. 3Mb RAM, en hurtig harddisk, og gerne et acceleratorkort. Nogle af de nye wipes kræver desuden at Amigaen er udstyret med 2 Mb chipmem.

Musik skal der til

MultiMedia uden adgang til musik duer simpelthen ikke. Dette synspunkt har staben bag Scala indset og har derfor inkluderet et helt nyt menufelt med navnet sound. Når der klikkes på dette felt, vil der herefter være mulighed for at hente lyde og musikstykker. Alt hvad der er gemt som 8SVX, IFF, SMUS, SoundTracker (og dermed også OctaMed3.0) og DDS formater kan afspilles. Når lydene er hentet kan man ændre en lang række ting. Hvornår lyden skal fade ned/op, højre/venstre balancen, pitch (den samplede lyds hastighed), loops, delay (vent lidt med lyden) og show, hvor man kan høre musikken/lyden sammen med det valgte billede. Man kan også få musik fra en "rigtig" lydkilde, f.eks. en CD'er. Dette kræver blot en CDTV eller et CD-ROM drev, et null-modem kabel og det rigtige EX-modul.

Det fremtidssikrede EX-system.

Nogle til Scalas succes er ikke kun brugervenlighed, enkelthed og flot layout, men i høj grad evnen til at tænke videre og ikke stå i stampe. Dette er EX-systemet et helt klart bevis på. EX er



Hovedmenuen som vi kender fra de tidligere Scalaprodukter.



Formater som SMUS, SoundTracker og DSS (Digital Sound System) kan bruges i lydkulissen.



I systemmenuen vælger man de options som man gerne vil benytte. Dette valg kan gemmes som default.



Wipes er hjørnestene i ScalaMM200. Her er 20 nye af slagsen.

nemlig en helt ny måde at tilføje nye features, på en nem og fleksibel måde. Nu kan både Scala firmaet og tredje-parts-virksomheder selv udvikle kontrollere til nye produkter og dermed nye behov. Det er ikke længere nødvendigt at opgradere hele Scala pakken - træk det nye EX modul hen i den rigtige skuffe og Scala har fået endnu en dimension.

Med i Scala-pakken følger en række EX-systemer, et af dem er CDTV. For at vise hvordan de fungerer vil jeg lige prøve at sætte dette EX-system i funktion. Det første man gør, er at kopiere CDTV EX fra EX skuffen over til Startup skuffen. Når Scala derefter startes ligger dette modul og "sover" i baggrunden. For at få det aktiveret skal man blot ud i scala preference (system) og klikke på Scala EX.

Her vil man se de "faste" EX-moduler samt det nye CDTV. Rækkefølgen af disse kan ændres blot ved at flytte rundt på dem. Hvis man f.eks. gerne vil have CDTV som det første hives det blot op ovenpå NO. Denne rækkefølge er den samme, som man ser ved hovedmenuen. Nu er EX modulet ved navn CDTV blevet aktivt, og når der klikkes på dette, vil en ny requester spørge hvilket track (fra CDTV'en) der skal spilles. Det aktuelle nummer vælges, og herefter er det blot at trykke på run (i den engelske version) hvorefter Michael Jackson, i fuld styrke, blæser ud gennem stereoanlægget, medens billederne i smukke wipes afløser hinanden i en uendelighed.

Scalas motto om brugervenlighed er virkelig bevaret og efter at have arbejdet det nye EX system i et kvarters tid var det oppe og køre. Af andre EX systemer skal lige nævnes MIDI EX, DVE-10, ION EX, SonyLD og PioneerLD. Det forlyder at flere vil følge i den nærmeste fremtid.

Samplere

Men Scala har taget skridtet helt ud. Med en sampler kan man nu selv "indspille" sine egne kommentarer, lydeffekter eller små musikstumper. Scala anbefaler GVP's Digital Sound System, jeg har prøvet andre, og de fungerede perfekt. Nu er det ikke nødvendigt med AudioMaster eller andet software til at styre samplingen. Scala kan selv.

Real Time video

Når de gængse anim-formater ikke fungerer tilfredsstillende, så må man jo selv udvikle nye. Scala har udviklet et helt nyt anim-format.

Et 32 bit system som gør det muligt at afspille realtime video direkte fra harddisken. For at dette kan lade sig gøre, kræves



Miniaturebilleder giver et godt oversigtsbillede af et slideshow. Der kan nemt flyttes rundt på billederne.

der dog både en hurtig harddisk og et 68020 kort, som absolut minimum. Animationer, som skal afspilles direkte fra harddisk kræver en indeksering, og denne indeksering klare programmet AnimLab.

Med denne nyskabelse er man ikke længere begrænset af RAM'en (bare man har 4-5 Mbl) når det drejer sig om store animationer. Animationer på 10-15 Mb er ikke længere et problem.

Wipes & SuperImpose

Helt fra starten har det været overgangen mellem billederne, der har været Scala's specialitet. Og de har ikke glemt det. Hele 20 nye af slagsen. Endnu engang må man beundre udviklerne (grafikerne) for deres kreativitet. Nogle enkelte kræver et acc.kort og/eller 2 Mb. chip RAM for at virke tilfredsstillende. Og så er der SuperImpose. Det skal simpelthen ses! I det script som Scala har lavet for at vise alle de forskellige effekter, ses også et eksempel på SuperImpose. Meget kort fortalt er det en funktion der gør det muligt at få tekster til at afløse hinanden i meget glidende overgange.

Miniature billeder

Når man har en lang række billeder, måske 40 - 50 stk. kan det være meget svært at overskue hele billedrækken. I Scala Shuffler kan man se alle billederne som små miniature slides. Man kan selv vælge hvor mange man vil se, ligefra 1 til 14 i hver række. Hvis man vil lave om på rækkefølgen klikkes og holdes der blot på det aktuelle billede, og det trækkes derefter hen til den nye position.

Recordtime

Hvor mange sekunder skal der være mellem billederne? Alle der har arbejdet med MultiMedia produkter ved, at det virkelig kræver timing at få billede og lyd til at gå op i en højere enhed. Scala har gjort det lettere med deres TimeRecord. Når man opbygger sine billeder kan man med "RecordTime" klikke når billedet skal vises, og igen når det skal slutte. Intervallet mellem de to klik bliver derefter billedets aktuelle pause.

Konklusion

ScalaMM200 er ikke nogen helt billig sag, specielt når man tænker på hvad man skal bruge af udstyr for at kunne udnytte hele programmets potentiale.

Hvis man skal ud og købe et samlet anlæg, vil man nemt nå de 20-25.000 kr (en udbytte A2000 el. A3000/A4000 samt Scala MM200), men når man overvejer, hvilke muligheder man dermed har, og hvad det ville koste, hvis det var Mac eller PC'er det dreje-

de sig om, så er det småpenge. ScalaMM200 er en sikker vinder.

Programmet er enkelt og logisk opbygget, det er tidsvarende med de nye EX moduler (og Arexx) og det kører utrolig stabilt. Alle, der beskæftiger sig med præsentation, reklame, TV, undervisning, oplysning etc., vil med udbytte kunne bruge ScalaMM200. Programmet kan bruges på mange planer. Få billeder i et uendeligt slideshow, eller store interactive produktioner med animationer, billeder, rulletekster og musik udført af Amigaen og diverse eksterne enheder.

Det er meget få programmer, der i den grad integrerer brugervenlighed med avanceret teknologi i et samlet stykke software, og derigennem giver mulighed for at almindelige mennesker (uden nogen egentlig computerviden) hurtigt kan beherske og udnytte det.



ScalaMM200 har sit eget samplingsprogram. Der kræves blot en god sampler.

KYRANDIA-KONKURRENCE

DNC, Virgin Software og Westwood Studios vil også gerne give DIG chancen for at afprøve det nye Kyrandia-spil - og ganske gratis!

Hvis du er i stand til at besvare nedenstående spørgsmål, og du er iblandt de navne, der bliver hevet op af redaktionen sorte, magiske lykkehat, bliver du den heldige vinder af Kyrandia - og måske endda endnu mere!

Virgin har nemlig lovet, at der til vinderen vil blive sendt en gigantisk spilpakke, med stort set alt hvad Virgin har lavet for nyligt - det indebærer spil som Dune, Lure of the Temptress og Realms - og naturligvis Kyrandia. Til de 10 næste kommer en udgave af det splinternye Kyrandia, så der er 11 gode grunde til at deltage.



SPØRGSMÅL:

1. Hvem har skrevet Dune?
2. Hvad er navnet på den rollespilsserie, som Westwood har stået bag?
3. Find et dansk ord der rimer på Kyrandia?

Husk at skrive dit navn og adresse, sammen med hvilken computertype du har. Er du Amiga-ejer vil Kyrandia blive sendt så snart den er færdigprogrammeret - du bliver blandt de første i Danmark!

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Computertype: _____

Kuponen sendes til:
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "Kyrandia"

Sidste frist for indsendelse af kupon: 1/12-1992

Det er os med de gode tilbud!

Amiga 600

Amiga 600
afløser nu
Amiga 500.

A-600
arbejder
betydelig
hurtigere, har
16 MB chipRAM, Workbench 2.0,
bedre skærmopdatering,
indb. TV modulator.

Prisfald nu kr. **2.995,-**

Commodore PC

PC-20 III, 640 Kb RAM, 20 MB HD,
m/ VGA 1407 skærm

incl. 25% moms kun kr. **3.495,-**

SL 386 SX 25/40, 2 MB RAM,
40 MB HD, m/ VGA 1407 skærm

incl. 25% moms kun kr. **6.619,-**

Disketter

3 1/2" No name

10 stk. kun kr. **45,-**
100 stk. kun kr. **399,-**

3 1/2" Amitech

10 stk. kun kr. **55,-**
100 stk. kun kr. **499,-**

Sendes til hele Danmark! Pr. P.O.

CDTV sæt

Amiga
CDTV
Computer
System

Et ægte multi-
medie system, incl.
mus, diskdrev, tastatur,
med CDTV følger Gyldendals Fakta
Leksikon



Nu kun kr. **6.995,-**

Printere

Commodore MPS-1230.....kr. 1.895,-
Commodore MPS-1550.....kr. 2.895,-
Commodore MPS-1270.....kr. 1.995,-
Star LC-20.....kr. 1.899,-
Star LC-200.....kr. 2.499,-
Star LC-24-200 sph.....kr. 3.399,-
Star LC-24-200 farve.....kr. 3.999,-

Software Club

Bliv medlem af vores
Software Club

og opnå
15% rabat
på spil

SENKOTO
Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørrebro Station) Tlf. 33 12 34 40
Nørretorv 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25

Amiga-udstyr: At once - A-500 PC-emulator (80286) 1495,00 MW500 indbygningssystem i A-500 1680,00 512 K-ram uddelsel m. ur og afbryder 300,00 8 MB-rambox m. 2 MB til A-500/1000 2275,00 2 MB ramudv. m. ur/afbr. 512K mont. 520,00 2 MB ramudv. m. ur/afbr. 1 MB Chipm. 1400,00 1 MB ramudv. til Amiga 500 plus 520,00 MEGAMAX2000 ramkort m. 2 MB 700,00 1 MB ramudv. til Amiga 600 960,00 MEMORYMASTER ramkort m. 2 MB 1320,00 Multivision 2000 (Flickerfix) 1495,00 3.5" Diskdrev m. bus & elfr. 635,00 5.25" Golem Diskdrev 40/80 bus eller 830,00 3.5" Diskdrev til indbygning i A-500 610,00 Professional 030 turbotast 2675,00 Kickstartomskifter, A500/2000, 2 eyes 130,00 Kickstartomskifter, A500/500+, 2 eyes 225,00 Bootselektor DFO-D1 (2) 85,00 Bootselektor DFO-1-2 130,00 Støvlag til A-500/2000 i refig. polyester 95,00 Multiplexerkabel, A-500/A-500 150,00 Action Replay V. 31: A-500/A1000 995,00 Action Replay V. 31: A-2000 1050,00 Soundamplifier, stereo, SmartSound 395,00 Xcopy Professional med Hardwre 455,00 Mus & Joystick omskifter, elektronisk 225,00 Strømforsyning til A-500 475,00 Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64) nng		Diskettebox med lås: til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25" 60,00 til 100 stk. 3.5" 70,00 Printere og tilbehør: Star LC-24-200, 24 nål, color 3895,00 Star LC-24-200 3075,00 Star LC 20 1795,00 Citizen 120 D 1835,00 Citizen 224, 24 nål 2495,00 Farvebånd, LC 10/20, sort 75,00 Farvebånd, LC 24, sort 40,00 Printerkabel, A-500/IBM/Centronics 60,00 Disketter: 3.5" DSDD Goldstar 3,20 3.5" HD NN, 1.2 MB 5,00 3.5" DSDD NN 4,50 3.5" HD NN, 1.44 MB 7,00 Joystick og diversee: Competition Pro Joystick 150,00 Competition Pro Mini-Diskbox 160,00 Competition Pro Star m. autotfns/slow 240,00 The Arcade Joystick 215,00 Video Backup system (HD > VHS-bånd) 960,00 Kickstart V. 2.04 ROM 615,00 Musmåtte, blå, 8mm 65,00 Musmåtte, rød, 8mm 50,00 Multimeter 2000 G (Volt-Ampere-Ohm) 335,00																																																																																												
Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fornuftig pris. Bemærk dog, at reparationer kun modtages efter forud truffet aftale. Dette skulle gerne holde reparationstiden på et minimum.																																																																																														
Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb.																																																																																														
OKTAGON 508/2008 er vel nok det mest avancerede Harddisksystem til Amigaen. Det har 16 bit dataoverførsel på op til 1.9 MB/sek. Autoboot fra Kickstart 1.3. Fuld multitaske og automatisk tilpasning til turbotast (8002/03/04/05 processorer). Password beskyttelse af Harddisken (base/akt/nr/format). Autoconfiguration og autoboot kan sås fra (af hensyn til VIRUS). Der er plads til 0, 2, 4, 6 eller 8 MB ramudvidelse på søvle kontrolleren, samt tilstrækkelig plads for 7 extra SCSI-enheder.																																																																																														
Et lidt billigere - men ikke ringere - Harddisksystem kommer fra Trilogi med det kendte BOIL 3 controller-system. Her er der mulighed for at ændre Kickstartsystem og ramudvidelse på printet.																																																																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>System</th> <th>L500</th> <th>L2000</th> <th>L500</th> <th>L2000</th> <th>L500</th> <th>L2000</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AT-BUS-controller, 0 Mb</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>1745,00</td> <td>1395,00</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>AT-BUS-controller, 2 Mb</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>2410,00</td> <td>2060,00</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>SCSI-controller, 0 Mb</td> <td>1745,00</td> <td>2055,00</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>SCSI-controller, 2 Mb</td> <td>2550,00</td> <td>2720,00</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>42 Mb HD, 15 ms, 0 Mb</td> <td>3930,00</td> <td>4150,00</td> <td>3590,00</td> <td>3680,00</td> <td>3370,00</td> <td>3290,00</td> </tr> <tr> <td>42 Mb HD, 15 ms, 2 Mb</td> <td>4595,00</td> <td>4815,00</td> <td>4259,00</td> <td>4345,00</td> <td>5205,00</td> <td>4765,00</td> </tr> <tr> <td>65 Mb HD, 15 ms, 0 Mb</td> <td>4875,00</td> <td>5095,00</td> <td>4565,00</td> <td>4650,00</td> <td>3845,00</td> <td>3905,00</td> </tr> <tr> <td>65 Mb HD, 15 ms, 2 Mb</td> <td>5340,00</td> <td>5560,00</td> <td>5230,00</td> <td>4880,00</td> <td>5775,00</td> <td>5345,00</td> </tr> <tr> <td>127 Mb HD, 16 ms, 0 Mb</td> <td>5085,00</td> <td>5305,00</td> <td>4565,00</td> <td>4820,00</td> <td>4245,00</td> <td>3908,00</td> </tr> <tr> <td>240 Mb HD, 16 ms, 0 Mb</td> <td>8370,00</td> <td>8700,00</td> <td>5560,00</td> <td>5210,00</td> <td>7975,00</td> <td>7535,00</td> </tr> <tr> <td>44 Mb Syquest HD, incl. 1 disk</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>4905,00</td> <td>4025,00</td> </tr> <tr> <td>88 Mb Syquest HD, incl. 1 disk</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>5560,00</td> <td>4685,00</td> </tr> </tbody> </table>				System	L500	L2000	L500	L2000	L500	L2000	AT-BUS-controller, 0 Mb	-	-	1745,00	1395,00	-	-	AT-BUS-controller, 2 Mb	-	-	2410,00	2060,00	-	-	SCSI-controller, 0 Mb	1745,00	2055,00	-	-	-	-	SCSI-controller, 2 Mb	2550,00	2720,00	-	-	-	-	42 Mb HD, 15 ms, 0 Mb	3930,00	4150,00	3590,00	3680,00	3370,00	3290,00	42 Mb HD, 15 ms, 2 Mb	4595,00	4815,00	4259,00	4345,00	5205,00	4765,00	65 Mb HD, 15 ms, 0 Mb	4875,00	5095,00	4565,00	4650,00	3845,00	3905,00	65 Mb HD, 15 ms, 2 Mb	5340,00	5560,00	5230,00	4880,00	5775,00	5345,00	127 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	5085,00	5305,00	4565,00	4820,00	4245,00	3908,00	240 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	8370,00	8700,00	5560,00	5210,00	7975,00	7535,00	44 Mb Syquest HD, incl. 1 disk	-	-	-	-	4905,00	4025,00	88 Mb Syquest HD, incl. 1 disk	-	-	-	-	5560,00	4685,00
System	L500	L2000	L500	L2000	L500	L2000																																																																																								
AT-BUS-controller, 0 Mb	-	-	1745,00	1395,00	-	-																																																																																								
AT-BUS-controller, 2 Mb	-	-	2410,00	2060,00	-	-																																																																																								
SCSI-controller, 0 Mb	1745,00	2055,00	-	-	-	-																																																																																								
SCSI-controller, 2 Mb	2550,00	2720,00	-	-	-	-																																																																																								
42 Mb HD, 15 ms, 0 Mb	3930,00	4150,00	3590,00	3680,00	3370,00	3290,00																																																																																								
42 Mb HD, 15 ms, 2 Mb	4595,00	4815,00	4259,00	4345,00	5205,00	4765,00																																																																																								
65 Mb HD, 15 ms, 0 Mb	4875,00	5095,00	4565,00	4650,00	3845,00	3905,00																																																																																								
65 Mb HD, 15 ms, 2 Mb	5340,00	5560,00	5230,00	4880,00	5775,00	5345,00																																																																																								
127 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	5085,00	5305,00	4565,00	4820,00	4245,00	3908,00																																																																																								
240 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	8370,00	8700,00	5560,00	5210,00	7975,00	7535,00																																																																																								
44 Mb Syquest HD, incl. 1 disk	-	-	-	-	4905,00	4025,00																																																																																								
88 Mb Syquest HD, incl. 1 disk	-	-	-	-	5560,00	4685,00																																																																																								
Bemærk, at alle priser er dagpriser pr. 12/10-1992. Disse kan ændres uden varsel!!																																																																																														
Forhandlere søges. Alle priser incl. MOMS Forbehold for prisændringer		ABSALON DATA Vangedevej 216 A - 2860 Søborg Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97 Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket																																																																																												
Ved spørgsmål om softwarekab henviser vi vore kunder til Daley Software Gl. Kongevej 52 - 1850 Frederiksberg C Tlf: 31 31 75 23																																																																																														

Data-TV - et nyt medie - og pludselig kan Amigaen se fjernsyn!

Engang kunne man som programmør hævde, at gode programmer ikke falder ned fra himlen. Det var dengang. Nu kan du nemlig få programmer og data til at drysse ud af den blå luft lige ned til din Amiga. Se her hvordan.

Af Lars Jørgen Helbo

De fleste kender sikkert princippet bag tekst-TV. Sammen med et TV-program udsendes tekstsider, som kan modtages med en passende decoder.

Efter samme princip er man i Tyskland nu begyndt at transmittere programmer og andre computer-data. Det kaldes på tysk videodata. På dansk må det så blive data-TV, idet tekst-TV på tysk hedder videotext.

En station, som udsender data-TV er PRO7, som i Danmark kan modtages via satellitten Astra. Har man en parabolantenne, eller er man tilsluttet et fællesantennanlæg, kan man altså også modtage data-TV.

Decoderen

Udover parabol-antennen og computeren skal man bruge en decoder. Den koster 299 DM, hvilket incl. porto og dansk moms bliver ca. 1400 kr.

Sammen med decoderen får man to kabler. Med dem forbindes den med satellit-modtageren og computerens serielle interface. Det medfølgende serielle kabel er desværre beregnet til en PC. Til Amigaen kræves et kabel med et 24 pins han- og hunstik, hvor pin 2,3,4 og 7 er forbundet.

Når man alligevel skal i gang med loddekolben, kan man iøvrigt lige så godt lave kablet lidt længere. Det kan nemlig være helt op til 50 m langt. Amigaen og fjernsynet skal altså ikke nødvendigvis stå ved siden af hinanden.

Betjeningen

Med decoderen får man også tre disketter. De indeholder styrepro-

grammer til brug på henholdsvis Amiga, PC og Atari ST. Når decoderen er tilsluttet, modtageren indstillet på PRO7 og styreprogrammet startet, skal man bare vente.

En gang hvert kvarter udsendes nemlig en programoversigt for de næste to døgn. Den modtages automatisk af styreprogrammet, og kan derefter vises på skærmen. Listen indeholder navnene på filerne, deres størrelse og det tidspunkt, hvor de udsendes. Med musen skal man så bare udvælge de filer, man vil modtage, derefter klarer styreprogrammet resten. Man kan altså roligt lægge styreprogrammet i baggrunden, og skrive et brev til møster Karen eller se en gammel Perry Mason eller Simon Templar film på PRO7. Man kan også lade Amigaen køre natten over, især hvis man har en harddisk med god plads.



Program-udbud

PRO7 sender data-TV 23 timer i døgnet, og der udsendes over 1 mb i timen. Programmet består især af PD shareware, diskette-magasiner samt tekster med



Fig 1: Data-TV-decoderen leveres med styreprogrammer til både Amiga, PC og ST samt kabler.

nyheder fra det tyske nyhedsbureau DDP.

De fleste af de udsendte programmer er beregnet til PC'er. Alligevel finder man hver dag 2-3 mb til Amigaen. I den forløbne uge har jeg bl.a. modtaget 10 PD-disketter fra serierne Fish, Amok og Franz, 3 med musikdemoer og 1 diskettet magasin.

Den overvejende del af programmet er gratis. Nogle udsendelser kan dog kun modtages, hvis man har et særligt abonnement, eller hvis man i forvejen har bestilt og betalt den enkelte fil. Ud fra decoderens indbyggede registreringsnr. kan senderen nemlig afgøre, hvem der får lov til at modtage hver enkelt fil.

De udsendelser, der koster penge, er imidlertid især PC-programmer, tyske børsnoteeringer og andet, som for en dansk Amiga-bruger er mindre interessant.

Facit

Det er altid spændende, at beskæftige sig med et nyt medie; men hvad kan det bruges til i praksis?

De fleste af de ting, der kan modtages via data-TV, kan også hentes i en mailbox. Fordelen er bare, at data-TV ikke belaster telefon-regningen. Hvis man i forvejen har en SAT-modtager kan decoderen derfor være et interessant alternativ til et modem. Fordelen er altså, at der ikke er nogen løbende udgifter. Derfor kan man også modtage et diskette-magasin, som man kun vil læse en gang inden det slettes igen. Til gengæld kan filerne kun modtages på det tidspunkt, hvor de udsendes; men det sker normalt tre gange på forskellige tider af døgnet indenfor en uge. Man har altså altid flere chancer.

En anden ulempe er, at de fleste tekster og en del programmer er på tysk; men hvis man i forvejen har SAT-TV er det vel ikke noget problem?

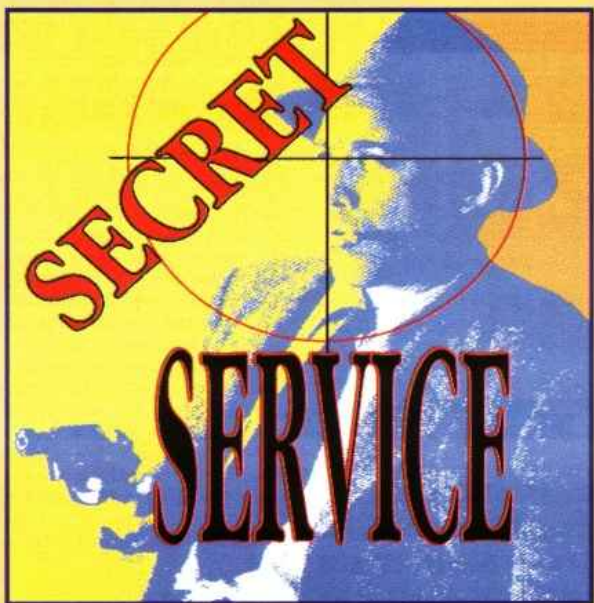
Alt i alt kan jeg kun anbefale systemet. Data-TV-decoderen har ihvertfald fået en fast plads ved siden af min Amiga.

I få ord

- + ingen driftsudgifter
- + enkel betjening
- + godt styreprogram
- intet foregår på dansk

Fakta:

Channel Videodat decoder
Schligger Computersysteme
Postfach 1151
Mühlstrasse 7
D-W-6473 Giedern-1
Tyskland



Din skytsengel i kampen mod pixel-pirater og sprite-spacemonsters

MONKEY ISLAND II

Vi fortsætter Rasmus' og Jakob Ole-sens løsning, hvor vi nu er nået til:

Part II - The Four Map Pieces

Du starter på en båd, og du skal huske at samle papegøjemaden op. Gå derefter ind i styrehuset og tag imod det kort, som Dread tilbyder dig. Tag til den ø, der hedder Booty Island. Gå ind i butikken til venstre og køb en sav og skiltet. Herefter hænger du posen med papegøjemad op på krogen, så det bliver muligt at købe maden. Køb også skibshornet. Det er alt, du skal bruge, så du går ud igen.

Modtag en reklame fra damen. Gå tilbage til Dread's skib og tag til Phatt Island. Her bliver du anholdt og smidt i fængsel, uden at der er meget at gøre ved den sag. Men bare rolig.

Tag madrassen og pinden op. Brug pinden med benet og giv benet til hunden Wait. Tag nøglerne og smut ud. Herefter skal du tage begge kuverter i reolen og åbne dem.

Gå så videre ud på gaden og gå ind i den første gyde. Bliv der, og se manden, der spiller lykkehjul. Følg efter ham når han går, og gå med ind i den anden gyde. Når han er gået igen skal du banke på døren, og spørge om det næste vindernummer. Herefter skal du løse en fingergåde, der i virkeligheden er ustyrlig nem, men det skal du selv have lov til at lege med...

Husk nummeret han giver dig, gå tilbage til gyden og vind en gevinst. Bliv ved med at få vindernumre og spille, indtil der ikke er flere præmier at vinde.

Gå ind i biblioteket og tag linsen fra lystårnsmodellen. Gå hen til bibliotekaren og få lavet et lånerkort. Brug kortkartoteket og fat i en bog, der hedder "The Joy of Hex" (findes under V for Voodoo), plus en der hedder "Great Shipwrecks of our Century".

Find desuden en tredje, ligegyldig bog, lån dem alle og gå ud. Fortsæt ned af gaden, til du kommer ud på oversigtskortet. Her skal du vælge Mansion. Gå hen til huset, snyd vagten og gå op af trapperne. Her skal du anvende den tredje bog, og bytte den ud med den bog, der ligger på guvernørens mave.

Tag tilbage til Dreads skib og sejl til Scabb Island. Tag ind i byen og gå hen i baren. Brug bananen med metrono-



men og tag aben med dig. Spørg bartenderen om en drink og køb en af hver slags.

Tag hen til de sovende pirater, og sav træbenet af den ene (hæ, hæ!). Tag hen til snedkeren, der nu har nok at lave, og snoop søm og hammer.

Tag hen til Wally, og giv ham linsen. Nu skal du tilbage til Booty Island.

Tag hen og besøg Stan, der nu er blevet bedemand. Få ham til at demonstrere en kiste for dig. Når han ligger i den skal du hurtigt lukke den og sømme den til. Tag nu nøglen bag ved disken og forlad butikken. Gå ind i kostumeforretningen og giv manden din invitation, tag tøjet og gå. Bliv ved med at gå til højre, til du kommer en spyttekonkurrence! Brug skibshornet, og flyt flaget, når de andre kigger væk. Bland den blå og den gule

drink, og få en grøn, som du på en eller anden måde skal have medsvælget. Hold øje med den mand, der har et tørklæde om livet. Når det begynder at flage, er vinden god, og du skal sende en grøn hakker afsted med kommandoen "Ptooiie".

Du skulle nu gerne få en præmie, du kan sælge for 6000 i forretningen (selvom I snakke lidt om tingene først!). Læs bogen om skibsvrag og skriv koordinaterne ned. Gå nu ud af butikken og hen til Kate. Lej hendes skib, og indstil ruten til de koordinater, du har fundet. Tag dig en svømmetur. Efter et længere dyk vil du finde et abehoved, og så skal du bare hive i rebet for at få Kate til at trække dig op igen. Sejl tilbage til byen og gå ind i butikken, hvor du nok skulle kunne sælge abehovedet. Som tak giver han dig det første kortstykke. Three to go...

Tag til Mansion, hvor en vagt venter dig. Du er nødt til at vise hende invitationen og tøjet, og herefter er vejen banet. Ignorer gartneren, og tag kortstykket til venstre på væggen. Men så nemt går det desværre ikke! For når du går ud af huset igen, vil hunden begynde at gø af dig, og du bliver taget med til guvernørens mave.

Efter lidt snak sårer du hende, og hun smider kortstykket ud af vinduet. Gå ud af rummet, men ind igen med det samme. Tag åren fra væggen. Gå udenfor huset, og bliv ved med at bruge kniven på kortstykket, til det bliver taget af vinden. Gå så til højre til bagsiden af huset og skub til skraldespanden. Når kokken kommer ud og begynder at råbe ad dig, skal du løbe til højre rundt om huset, sådan at du kommer videre til bagsiden af huset. Gå ind igen og tag fisken fra køkkenet. Løb ud igen, vent til kokken er færdig med at råbe ad dig og saml hunden op. Tag tilbage til skibet og



sejl til Phatt Island. Tag ud til broen, lav et væddemål med den gamle fisker, vis ham fisken og tag hans fiskestang. Tag tilbage til Booty Island, og tag ud til klippesiden, hvor kortstykket gerne skulle befinde sig. Brug fiskestangen til at fange det med. Desværre stjæler en fugl det igen, og du må kravle op i træet, hvor den gemmer sig. Først går du op på planken i træet, og så bruger du åren i det første hul over planken. Stil dig op på den...

Når scenen er forbi, skal du samle den ødelagte åre op, og tage tilbage til Scabb Island, og få snedkeren til at reparere det ødelagte. Tag tilbage til træet på Booty Island, og brug planken og åren skiftevis til at komme op til det andet kortstykke...

NUCLEAR WAR

Et gammelt spil, men Jimmi Bankwell fra Skovlunde har faktisk fundet et ganske nydeligt tip.

Start med at bygge så du får et 20 megaton warhead, og helst en NP-1 bomber. Du kan nu gøre følgende to ting:

1) Tryk på LNDs'en, derefter på dit 20 megaton warhead og afslut med at trykke på NUCLEAR WAR. Du skulle nu være ustyret med uendelige Mega Cannons.

2) Tryk på din NP-1, derefter på dit 20 megaton warhead og til sidst på NUCLEAR WAR. Du skulle nu gerne have uendelige GR-2 bombere.

Bemærk venligst, at du ikke kan bruge tippet, hvis du i forvejen har Mega Cannons eller GR-2'ere. Men processen kan gentages, hvis du løber tør.

R-TYPE II

Kort og godt: Hold den højre museknap nede til borderen bliver grøn, og du er usårlig. Endvidere oplyser Simin Janelt, at man kan trykke N for at gå videre til næste level...

COOL CROC TWINS

Fra Søren Sivertsen i Silkeborg er her alle koderne til din Amiga: TRIAX, DREAM, MUNGO, JANKO, HENRI, DOORS, FLOYD, BRUNO, MONEY, HUMAN og GIRLS

CIVILIZATION

Et par Gremlin-titler på vej til Troels Vastrup fra Assens for sine begyndertips til dette fantastiske spil.

- Sats fra starten på at få demokrati (byg evt. Pyramiderne)
- Byg alle de gode vidundere
- Sørg altid for at "markerne" giver det maksimale udbytte.
- Hav en god infrastruktur
- Byg altid byerne på "The perfect spot". Det betaler sig.
- Byg ALDRIG for tæt.
- Sørg altid for at udvikle byerne (lav kunstvandig og byg diverse ting) i stedet for at producere for mange hære.
- Ha' altid hære stående i deres hjemby (brug evt. Home-funktionen)
- Slut altid kun fred under fair betingelser (fair for dig!) Giv aldrig opfindelser væk og betal sjældent "beskyttelsespenge".
- Når du opfinder skal du sætse meget teknologisk, så du får et militært teknisk forspring. Skulle de alligevel overhale dig (og så har du dummet dig!), bør du hurtigt lave en hær af diplomater.
- Etabler ambassader hos dine modstandere så hurtigt som muligt.
- Sørg for at have en god økonomi.
- Verdenshavene er meget vigtige og SKAL kontrolleres. Sats derfor meget på at bygge en ordentlig

EYE OF THE BEHOLDER II

Tips fra Lasse Houmøller Olesen:

Mundenes gåder:

"Items born of Greed are what I need.
One for each year and one less to fear"
- Fem sten

"One's refuse, its another's gold.
Your famine is my feast."
- Rotten Food

"From the Fiends,
From below
Find the item with the hidden glow!

Find this thing
Find it for me!
For only then shall I set you free!"
- Mantis Idol

"Nature's Beauty is my meat
Tiny and red, 'tis such a treat."
- Red Gem

"I must have the blade which has eaten so much!
I must have the one which I fear not to touch!"
- 2 Cursed Long sword "Hunger" el. Halbard "Leach"

"I am parched
I am Dry!
Give me liquid so I can cry"
- en Potion

"No matter how parched
No matter how rolled
No matter if Magic
No matter how old."
- Scroll

Vejen gennem strålerne bæg "Carving of the Four
winds":
Frem, frem, frem, højre, frem, frem, venstre, ven-
stre, frem

Brug dine Mages (specielt San-Raal) så meget
som muligt, da de ellers ikke vil kunne nå en til-
strækkelig høj level til at kunne bruge "Wall of For-
ce" og "Stone to Flesh" som du virkelig får BRUG
for senere, tro mig! En god måde at få mange XP's
på er ved at blive nede hos de søde Skeleton War-
riors i lang tid og bare slagte løs på dem. Hvis du
endnu (som Christian), ikke har fundet ud af at akti-
vere pressure plates'ne ned på Margoyle-levelen,
så tænk på en temnings femmer, brug nogle sten og
stil dig foran d'n. Tah-dal!

(Christian sidder netop nu med tommelfingrene
under sine seiler, snurrer rundt på sin stol og siger
meget selvtilfredst, at han HAR gennemført EOBI.
Aldrig har jeg set nogen smile på den måde! - Red.)

EYE OF THE BEHOLDER

Op hvorfor ikke også lige tage lidt tips fra forgæn-
geren? Det er nemlig lykkedes Jan Mansoor fra
Lyngby at finde ALLE de Speciel Quests, der er
gemt i dette spil. Det får han en spilpræmie for.

Level 1: Det sted hvor du finder et Mage Scroll of
ARmor skal du lægge en kniv ind i nichen.

Level 2: Alle de steder, hvor der på væggen er en
"odd carving", skal du lægge en kniv ind i mærket.
Level 3: Det sted hvor man skal placere de blå
juveler i øjnene skal du, når væggen har åbnet sig,
tage de blå gems igen.

Level 4: I starten på denne level kommer du hen
til vægge, som flytter sig, når du går hen til dem.
Væggen, som du på den måde flytter rundt med,
skal placeres i en bestemt orden, sådan at den er
et kvadrat væk fra dig, og du skal ind modsat den
vej, hvor du kom fra. Når du har gjort det, skal du
hve i kæden.

Level 5: Hos dværgene er der et sted, der bliver
kaldt Pantry. Her skal du placere seks normale
rations på hylden.

Level 6: Saml alle Kenku-æggene sammen, og
smid dem ind det rum, der bliver kaldt Nest. Tag tre
med.

Level 7: I rummet med de 5 stone portals skal du
komme en Stone key ind i hver niche.

Level 8: I rummet hvor der er en plade i gulvet og
masser af huller i væggene, skal du fylde hullerne
op med darpile, og trykke på pladen.

Level 9: Der hvor der står "It is written that the
key lies on the side" skal du kaste en kniv, sten
eller noget andet småt igennem væggen.

Level 10: Her skal du bruge de tre Kenku æg fra
level 6. I rummet med de tre Mantis Warriors skal
du komme dem ind i de tre nicher, og efter at have
klaret overraskelsesangrebet skulle der være ret
gode præmier på vej.

Level 11: Et tip: Den som er næstsidst fra slut-
ningen, skal være anderledes end resten...

Level 12: Dræb Beholderen!



HOOK

Der er et par Gremlin-spil på vej til
Jonas Åradsen, Gentofte for
løsningen af Oceans grafiske
adventure.

Gå ud bag torvet og tag ankeret
og vasketøjsbinden. Gå til Dead
Mans Pier og tag tovet. Tag de tre
krus fra baren og gå ud på gesim-
sen. Lav en kastekrog ud af anke-
ret og rebet, og kast det mod kro-
kodillen. Tag hatten fra mandens
hovede, mens du er i luften. Bank
på den gamle kones dør, skynd
dig at svinge dig tilbage og stjæl
jakken fra vasketøjslinjen. Find
Dr. Chop i Muggers Alley, sælg

ham to guldtænder og stjæl hans
rullegardin. Gå ind i baren, giv bar-
tenderen de tre krus og tre guld-
stykker, giv kakao'en til den
søvnige mand, og stjæl hans buk-
ser, når han sover! Tag ud til
vasketøjslinjen igen, og klæd dig
om - rullegardinet skal bruges
som skærm... Gå ud på skibet og
tag pengene fra krukken, gå til
købmanden og køb en magnet.
Gå ned på stranden og brug mag-
neten på krydset. Så skulle du
gerne få uret. Tag tilbage til skibet
og gå hen til folkemængden. Efter
Hooks tale går du planken ud, og
skal bruge pinden for enden af
snoren. Kig i skallen, hvor du fin-
der en konkylie, brug skallen til at
komme op. Gå ind i skoven og følg
denne vej: Op, højre, op, venstre,
op, højre, og gå ind i hulen, når
den åbner sig. Når du er kommet
ind skal du gå ind i Workshop og
videre ind i Jog Centeret, hen til
The Four Seasons. Tag pinden og
blomsten, blæs i konkylie og
hønen løfter sig. Tag æggene og

gå hen til The Avenger. Tag nettet
og kig i det. Her skulle du gerne
finde en snor. Brug cyklen og væg-
ten nogle gange. Giv æggene til
manden i Workshop, og han giver
dig noget gummi (!). Gå hen til
Round Pond og giv blomsten til
feen, der til gengæld vil give dig
noget støv. Tag den gren, der lig-
ger ca. midt i billedet. Brug dine to
pinde og snoren til at lave en bue.
Gå op i Workshop, tag pilen og
skyd panfløjten ned. Gå op til Clif-
fside og spring ud tre gange. Snak
med den lille mand, til han giver
dig tre kugler. Brug gummi til at
reparere slyngen, og fyr den af tre
gange. Gå ned til bordet og snak
med kvinden. Brug alle bandeor-
dene, indtil der kommer mad på
bordet. Gå til Round Pond, og du
skulle gerne skrumpe og ende i
en hule, hvor feen også er. Gå
rundt og kig på alle tingene et par
gange. Til sidst husker du hvem
du er, og vil flyve rundt, til du
havner på skibet, hvor du begyn-
der en kamp mod Hook. Her skal
du i bedste Monkey Island-stil fin-
de de rigtige replikker - og det skal
du selv have lov til!

OG TAK TIL...

Kristian Tanghøj, Gram
Jesper Funk Kirkegård,
Holsterbo
Per Rasmussen, Fredericia
Esben Pretzmann, Dronninglund
Lasse Jørgensen, Hundested
Casper Niebe og
Morten Hansen, København
Tom Jensen, Roskilde
Anders Blok, Virum

BATTLE CHES

Jannik Henriksen fra Frederiks-
værk har opdaget, at hvis man
laver TAKE BACK Move, kan du
SELV bestemme, hvor compute-
ren skal rykke sin brik hen. Det
gør det jo uenligt noget nem-
mere...



Denne måned er Gremlin den
glade giver, der sender flere af
deres gamle titlertil ud til de hel-
dige vindere. Det betyder ENDNU
flere præmier...

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med
tips eller løsninger til
tidens populære spil,
så ville det være godt
dumt ikke at sende dem
til "Secret Service".
Alle, der får deres tips
trykt her i bladet, delta-
ger nemlig i konkurren-
cen om masser af nye
spil. Husk derfor også
at skrive hvilken com-
puter du har, når du
sender dine tips til:
Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.





Ved Lars Jørgen Helbo

Efter jeres kurser om C-programmering er jeg gået i gang med at lave et matematikprogram med stringgadgets, hvor man kan indtaste tal, som så bruges til den videre beregning. Men hvis jeg bruger LONGINT-gadgets, kan jeg selvfølgelig ikke bruge decimaler, og kan derfor ikke regne præcist. Så tænkte jeg, at jeg kunne bruge stringgadgets, så man kan indtaste både tal og bogstaver, og så omsætte indholdet til en float værdi bagefter. Men hvordan konverterer man en charstring til float? Er det muligt at udelukke bogstaverne i et stringgadget bortset fra punktummerne? Hvordan kan man bruge de fede gadgets fra DOS 2.0 under v1.3.

Martin Wulffeld
Fredensvej 14
4720 Præstø

Et stringgadget kan have sin egen keymap. Dermed kan man selv bestemme, hvilket tegn, der skal høre til hver taste, og man kan undertrykke bestemte bogstaver. Programmeringen er imidlertid ret omfattende, så overvej først, om det virkelig er nødvendigt.

Omsætningen af strings til decimaltal er derimod ganske enkel. Sammen med compileren fik du nogle C-libraries. Et af dem

er stdlib, og heri findes funktionen atof, det betyder "ascii-to-float", hvilket vist siger alt.

De fede gadgets under DOS 1.3 kan laves ved at dele rammen. Hvert gadget får to rammer, hver defineret med tre koordinatpar og med forskellig farve. Den ene ramme sidder til højre og for ned, den anden for oven og til venstre.

Harddisk og v1.2

Jeg har en A2000 med en GVP Quantum 100 mb HD med 2 mb fastRAM og en Kickstart-omskifter 1.2/1.3. Kickstart v. 1.2 får Amigaen til at gå i coma. Er det p.g.a. HD'ens autoboot? Kan der iøvrigt installeres Kickstart 1.4 eller 2.0 på dette print, når de kommer?

Det vil være grund til endeløs fryd, at få disse spørgsmål besvaret. Det er iøvrigt et tæsked godt blad, I der har lavet.

Nikolaj Hansen
Bistrupvej 15
8722 Hedensted

Tak for rosen. Ja formentlig. Under DOS 1.2 er det ihvertfald ikke muligt, at boote direkte fra en harddisk. Hvis du absolut vil boote med DOS 1.2, kræves en særlig bootdiskette. Hvordan den laves kan du se i harddiskens manual. Kickstart 1.2, 1.3 og 2.0 ligger på ROM-chips

af samme størrelse. Signalerne på de forskellige ben er også ens. En version kan altså uden videre skiftes ud med en anden, og det skulle ikke gøre nogen forskel, om de sidder direkte i Amigaen eller i en anden omskifter.

Blå skærm

Når jeg starter et program, der åbner en ny skærm (BootX, PowerPacker mm) går Workbench-skærmen i blå. Alt virker; men der er intet at se udover en blå skærm. Hvad sker der? Tænkte jeg og sendte dette brev ind til mit bedste (og eneste) computerblad.

Erik H. Larsen
Vermundsvej 37
8370 Hadsten

Der sker det, at programmet lukker Workbench for at spare plads i RAM. På den måde kan der spares over 50 kb, som programmet så selv kan bruge. I PowerPacker kan du tydeligt se det. Træk programmets screen lidt ned, og vælg så menupunktet Project/Workbench. Dermed åbnes eller lukkes Workbench. Samtidig med at det sker, viser PowerPacker at mængden af frit RAM ændres.

Amiga-Basic

Er det muligt at load IFF-filer ind i et A-Basic program. Hvis ja, hvordan?

Hvis fejlmeldingen "out of memory" kommer, hvad kan der så gøres, for at forkorte programmet?

På forhånd tak.
Peter Bengtsen

P.S. Ka' jeres C-compiler stadig købes?

Adressen er desværre gået tabt undervejs, beklager. IFF er en fælles betegnelse for nogle filformater til billeder, tekst, musik etc. Til billeder omfatter det bl.a. ILBM og ACBM.

Det løser måske allerede dit problem. Til A-Basic hører flere demo-programmer, bl.a. "LoadILBM-SaveACBM". Se på det og læs kommentarerne i programmet, de forklarer det hele.

Hvis du virkelig skriver så lange programmer, at Basic-interpreteren melder "out of memory", så er det på høje tid, at skifte til et andet sprog, f.eks. C. Ja Dice-C-compileren kan stadig købes.

A500, 500+, 600?

Jeg tænker på at skifte min ellers udmærkede 128 ud med en Amiga; men hvad er bedst, når man både vil spille o.s.v. Skal jeg købe en Amiga 500, 500+ eller en 600hd.

Jeg håber på hurtigt svar, for pengene brænder i mine lommer.

Claus M. Madsen
Rosenvænget 9
7500 Holstebro

Det er bestemt ikke første gang vi får det spørgsmål, og svaret er ikke blevet nemmere. Når du vil udskifte din udmærkede C128, er det sikkert fordi du synes, den er lidt gammeldags. Derfor er det vigtigt, at du ikke får en Amiga, der snart er lige så gammeldags.

Men netop der er ingen af de tre rigtigt overbevisende. A500 fordi den er 5 år gammel og produktionen angiveligt standset. A600 fordi man ikke ved, om der kommer nogle fornuftige hardware-udvidelser eller PCMCIA-software til den. En harddisk på usle 20 mb kan heller ikke overbevise.

Der er dog et lyst punkt. Computere handles ligesom olie i dollars. Den lave dollarkurs giver derfor håb om et prisstyrt i den kommende julehandel. Så måske løses dit problem af et tilbud, du ikke kan sige nej til.

RAM i A500 Rev 6A

Jeg har læst i Amiga Magasinet nr. 2 (undskyld men det stod ikke i DNC), at der på den nyeste Amiga 500 rev. 6A er mulighed for at montere ekstra 512 kb RAM på bundkortet. Disse 512 kb RAM skulle bestå af 4 stk. 4x256 Kbit-chips!!!

Mit store spørgsmål er derfor: Er det muligt, at få 1 MB chipmem, hvis man monterer disse 4 chips. De 4 chips, der sidder i forvejen er vel den standard 512 kb chipram, som altid sidder i Amiga 500.

Rasmus Wæhrens
Sønderklit 40
9990 Skagen

Det er rigtigt, at der på bundpladen i A500 rev. 6A er plads til 4 ekstra RAM-chips. De, chips der skal bruges, skal være megabit-chips, og betegnelsen 4x256 betyder, at de internt er organiseret som 4 grupper med hver 256 kbits. Derudover skal disse chips være ret hurtige, bedst er 70 ns (nanosekunder). De fire chips indeholder tilsammen 4 mbits eller 512 kbytes. Umiddelbart konfigureres de på samme måde som en almindelig RAM-udvidelse d.v.s. som fastRAM. Der findes imidlertid en strap med betegnelsen JP2, og med den kan konfigurationen ændres, så man får 1 mb chipRAM.

Men husk, hvis man åbner sin A500, mister man en evt. garanti, og hverken vi, forhandleren eller Commodore kan påtage sig nogen form for ansvar!

Vi mødes i "porten":
Hvis du har spørgsmål til den tekniske
brevkasse, så skriv til: Det Nye COMPUTER,
St. Kongensgade 72, 1264 København K.
Vigtigt! Hust at mærke kuerten
"Disk-Porten"



AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDESERVICE: Du kan kontakte vores tekniske på 86 16 81 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o.lign. får du på 86 16 81 11.

OMBYTNINGSVARE: Ønsker du at ombytte et produkt, regner du på 86 16 81 11 for godkendelse. Varen uden godkendelsesnummer (GKRV) medtages ikke. For at en vare kan ombyttes, skal den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returretet inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tilføjer vi op til beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter nøjagtig pris.

RETURVARER: Indtægter og dagens efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, skal den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returansøgning tilføjer vi op til beregne op til 10% af varens salgspris for retur. Spørg efter nøjagtig pris.

FORBEHOLD: Software kan kun returneres/betjenes, såfremt ejerskabende er udstedt (identificeret) fortløbende. Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

HARDWARE:

Est. acceleratorHD kort til Amiga 3000:

GVP A500 40MHz 80000 50MB LPS	3995,00
GVP A500 40MHz 80000 120MB LPS	10000,00
GVP A500 40MHz 80000 240MB LPS	13995,00
ASIO Chipak 4MB 80000 RAM	2045,00

Acc. kort til m. SCSI til Amiga 3000:

GVP 68030 kort 25MHz/1 MB Ram	9079,00
GVP 68030 kort 40MHz/4MB Ram	10000,00
GVP 68030 kort 50MHz/8MB Ram	13495,00
GVP 68040 kort 33MHz/4MB Ram	10125,00
Combo Chipak 4MB 68000 RAM	2245,00
Combi monteringsstøj i harddisk	295,00

Acc. kort uden SCSI til Amiga 3000:

Progressive 25MHz 68040 kort, 0MB	16735,00
Progressive 25MHz 68040 kort, 4MB	17995,00
Progressive 25MHz 68040 kort, 8MB	19995,00
Progressive 040 RAM 4MB	1575,00
Progressive 040 RAM 1MB	549,00

Accelerator kort til Amiga 3000:

GVP G-Force 040/20MB 2MB Ram	18585,00
GVP G-Force RAM (40ns) pr. MB	1695,00
Progressive 25MHz 68040 kort 13795,00	

Amiga Fan Klub sager:

Amiga fraktsed og 8 better t-shirt	99,00
til e-mail - medium - large - extra-large	

Amiga Computers:

A500 Plus 1MB chip, kikk 2.0	3295,00
A500 Plus Cartoon Classic pakke	3995,00
A600 m. TV-modulator	2995,00
A600-HD (20MB) m. TV-modulator	4995,00
A600-HD (40MB) m. TV-modulator	5795,00
A2000 uden skærm	5995,00
A2000 incl 10845 farve monitor	8290,00

A3000 m. 52MB Quantum HD

A3000 m. 105MB Quantum HD	18250,00
A3000 m. 105MB Quantum HD	18625,00

A4000 m. 68040 X0MB Ram

A4000 m. 68040 X0MB Ram	Ring 1
-------------------------	--------

CDROM:

CD-ROM kort til Amiga 3000:

CD-ROM kort til Amiga 3000	3995,00
CD-ROM kort til Amiga 3000	5495,00
CD-ROM kort til Amiga 3000	695,00

Emulatorer til A2000:

64 Emulator

A-Max til Macintosh Emulator	3295,00
AT-Once Adapter A2000	695,00
CBM A2086 16 MHz 386 AT-kortHD drev	Ring 1

8 BIT 60MHz grafik pro. A2000/A3000:

DMI The Resolver

DMI The Resolver	12475,00
------------------	----------

24 Bit Videokort til A2000 & A3000:

DCITY (Video Paintbox)

DCITY (Video Paintbox)	5250,00
Harlequin 4000 AMB	22995,00
GVP Impact Vision 24 (A3000)	17475,00
GVP Impact Vision 24 (A2000)	17975,00
OPAL Vision	9995,00

Geniecks:

CBM A2000 Intern A2000

CBM A2000 Intern A2000	495,00
GVP G-Lock m. lydmem. til	Ring 1
Nerik Desktop Master	15250,00
Nerik Image Master	30500,00
Harlequin	5800,00
RoGen RG300	1595,00
RoGen RG10 Plus	2495,00
Vidtech Videomaster	9975,00

Harddisk til A500/500 med acc. kort:

2 ÅRS GARANTI PÅ GVP HARDDISKE!

GVP HD6+ 52MB Harddisk	4295,00
GVP HD6+ 120MB Harddisk	6095,00
GVP HD6+ 240MB Harddisk	7495,00
GVP 5mm 1MB	300,00

Harddisk-kit til A500:

Leveres uden HD

Supra XP500 SCSI KIT	2095,00
Rocket AT KIT	2495,00

Harddiske, restlager:

Multi-Evolution 52MB

Multi-Evolution 52MB	3995,00
----------------------	---------

Hardcards A2000:

2 ÅRS GARANTI PÅ GVP HARDCARDS!

GVP HC60 52MB Harddisk	3595,00
GVP HC60 120MB Harddisk	5395,00
GVP HC60 240MB Harddisk	7195,00
GVP 5mm 1MB	300,00
Supra Wordsync 32MB	2495,00
Supra Wordsync 52MB Quantum	3495,00
Supra Wordsync 100MB Quantum	4495,00

Eksterne harddisk-kabinetter:

Deluxe kabinet 2 x 5.25"

Deluxe kabinet 2 x 5.25"	895,00
--------------------------	--------

Emulatorer til A500:

64 Emulator i

64 Emulator i	575,00
AT-Once Board A500	1895,00
AT-Once plus A500	2595,00

GVP 16MHz AT-kort til HD500+:

2405,00

Harddiske, løse drev:

52MB - 1 Giga

52MB - 1 Giga	Ring 1
---------------	--------

Andre SCSI enheder:

20MB Riscical Drev og/eller disk

20MB Riscical Drev og/eller disk	6025,00
----------------------------------	---------

Harddiske med udskiftelig disk:

Syquest Cartridge A4MB

Syquest Cartridge A4MB	3425,00
Syquest 8MB Udskiftelig	949,00
Syquest Cartridge 8MB	4595,00
Syquest Cartridge 8MB	1145,00
Syquest Riscet sæt	325,00

Joystick:

5in 1000 herbarbel til joystick

5in 1000 herbarbel til joystick	95,00
4 Spiller adapter til joystick	119,00
Joymaster aut. omk. imellem mus/Joy	229,00
Lyspistol med 2 spil	59,00
Quickshot-127 Startlighter sæt	49,00
Quickshot-128 Maverick	225,00
Quickshot-129 Fightrip	148,00
Quickshot-130 Flytron	54,00
Quickshot-131 Apache	95,00
Suncom "Tastatur" joystick	137,00
The Arcade	249,00
The Arcade Competition Prof.	295,00
The enforcer spil til lyspistol	249,00
Wico Bathanda	195,00
Wico Redtail	195,00
Wico Super 3 Way	249,00
Wico The Boss	149,00
Zipstick Pro. med autore	279,00

Advanced Gravis er verdens bedste til:

Switch joystick, programmerbar,

Switch joystick, programmerbar,	385,00
autore, variabel hastighed i grebet	
Mousystick, kombineret joystick og mus, kan	
programmeres til faks iv simulator. Der medfølger	
microprocessor box.	550,00

Keyboards med Midi in/out:

Kawar MS-710

Kawar MS-710	1595,00
Kawar WK-410	2250,00

Midi interface:

DeT Phantom (Midi & SMPTE)

DeT Phantom (Midi & SMPTE)	2075,00
Dato Delux Midi Interface	595,00
2 stk. midikabler	150,00

Modem:

DataLink 2000 MNP3 intern modem

DataLink 2000 MNP3 intern modem	1595,00
Datalink Exp. MNP5 ekstern Modem	2175,00
GVP PhonePak VFX Fax,V/Response m.m.	4495,00
2 ÅRS GARANTI PÅ alle SUPRA MODEM!	
Supra 2400	795,00
Supra 2400+ V42, MNP5 (9600bps)	1295,00
Supra 2400c Intern	1075,00

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

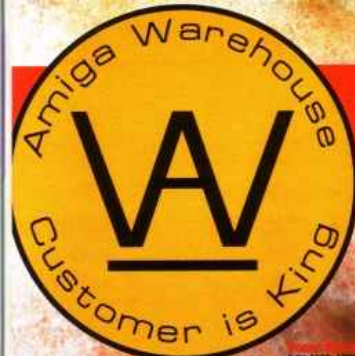
Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2400c plus intern	1525,00
-------------------------	---------

Supra 2400c plus intern

Supra 2



Besøg Nordens største Amiga-butik i Århus Vi har det største udvalg til de bedste priser!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 16 61 02 • Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

Printer papir:
250 ark papir i enhedene bærer 40,00
1000 ark Papir i enhedene bærer 160,00
2500 ark Papir i enhedene bærer 365,00
2500 ark Miljøpapir 270,00

RAM udvidelser til A500:
512KB RAM udv. m. 400.00
Baseboard A500 4MB (n RAM) 395,00
Baseboard A500 4MB (4MB RAM) Ring
Maximem 512KB 500,00
Maximem 128KB incl. gary adapter 1399,00
Supra RX500 m. 1MB optil 6MB 1295,00
Supra RX500 m. 2MB optil 6MB 1875,00
Megachip til 2MB chipram incl. Agnus 2230,00

RAM udvidelser til A2000:
Golden Image 2MB op til 6MB 1595,00
Supra DU1 MB ramkort med 2MB 1875,00
GVP 2MB ramkort uden RAM 949,00
GVP 2MB ramkort med 2MB 1749,00
Megachip til 2 MB chipram incl. Agnus 2230,00

RAM udvidelser til A3000:
ProRAM 3000, 3000, 4MB 3195,00

RAM kredse og moduler:
Combo Chipset 33/4 2495,00
GVP Simm 1MB 400,00
GVP Simm 2x4MB (MMB) 3995,00
512KB til Maxmem, Supra A2000 osv. 3995,00
1MB i 4x1MB til Supra RX500 4995,00
1MB i 4x256KB til Supra RX500 4995,00
2MB til A3000 4995,00

Reservdelene, diverse kredse:
8530 iO kredse 125,00
Fet Agnus 375,00
Denise 365,00
575 Agnus 575,00
EGS Denise 405,00
68000 processor 200,00
Kickstart 1.2 eller 1.3 255,00
68882 25MHz Math Co processor 1495,00

1. og A500, A2000, (A3000):
GVP D558 Digital sound sampler 795,00
Amitech Sound sampler 640,00
Hekselvorte mikron 10 the Sampler 245,00

1.2 og til 1.2 Sample Samplers:
Gunders Industries 12 bit sampler 4495,00
Gunders Industries 10 bit sampler Ring!

Scannere:
Scannere til Amiga
Scannere til Amiga
ZYDEC Målecomputer 1899,00

Farve Harddisk scannere:
Sharp JX-100 300dpi, 180v 4995,00
Sharp JX-300 300dpi, 240v 28795,00
Epson GT 6000 600dpi, 240v 12499,00

CD-ROM Scannere:
GVP HCBM A3000 1695,00
Dataflyer 2000 (IDE/SCSI) 1150,00
Dataflyer 1000 (IDE/SCSI) Ring I
Nexus 2000 Computer 300 2050,00
Supra Wordbyte A2000 1295,00

Strømforsyninger:
Original Amiga 500 895,00
Kawai Keyboard adapter 150,00
Supra XP500 475,00

Støvkæpper og beskyttelseskæpper:
Safeskin til A500 keyboard 175,00
Safeskin til A2000 keyboard 175,00
Støvtrætte til A500 i reguleret plast 95,00
Støvtrætte til A500 i stof 88,00
Støvtrætte til A2000 i kunstlæder 99,00

Tegnebrædt (digitizere):
Summasketch A4 6395,00
Summasketch A3 9895,00

Udvidelses-kabinetter A500:
Bodegaby Kabinert 2450,00
Bodegaby med Mailbox Board 3650,00

Video Digitizere:
Digitizer A.0 Gold 995,00
Video 3 3595,00
DCTV, 24 bit og 48 Framebuffer 5250,00

Videoudstyr (se også Framebuffer):
100 Flicker Fixer til alle Amigaer 2495,00
Color Coder 9500,00

PROF. SOFTWARE:

Billedbehandling:
Art Department 525,00
Art Department Professional II 1495,00
ADPRO Conversion pack 649,00
ADPRO Sharp JX-100 scan 825,00
ADPRO Sharp JX-300 scan 1825,00
Rastertrak 2395,00
Image Master Professional Ring I

CAD:
DynaCAD 3995,00
PHO-Board Personal Ring I
PRO-MET Personal Ring I

Clip art disks:
Animal Softpics 525,00
Architectural Design Videocase/T.Silver 275,00
Classic soft discs 525,00
Gold Disk City Arts 449,00
Collectors Softpics 525,00
E-Clips II 649,00

Future Design Videocase 3D/T.Silver 295,00
Human Design Videocase/T.Silver 275,00
Imagine: Map master 525,00
Imagine: Surface master 275,00
Intertone Design Videocase/T.Silver 275,00
People Softpics 525,00
Pro Clips 395,00
Screenmaker 2.2 (24 test baggrund) 495,00
Starfields 449,00

Stone Textures I 395,00
Texture City Pro 80 24Bit 1495,00
Texture City Pro 150 24Bit 725,00
Texture City Pro 150 15Bit 725,00
Texture City Pro 40 HAM 725,00
Texture City Pro 40 DCTV 725,00
Tiles Textures II 395,00
Wings of War (Turboisland) 549,00

Databases:
InterBase DK 475,00
SuperBase Personal DK 595,00
SuperBase Professional 3 895,00
SuperBase Professional 4 1675,00

Desktop Publishing:
PageStream 2.2 1950,00
PaveScript 995,00
Professional Draw 3.0 1495,00
Professional Page V3.0 Dansk 2395,00
Pro. Page/Design guide 449,00

Finans/bogholderifager systemer:
BusyPack Bookings System 2495,00
BusyPack Faktura System 2495,00
BusyPack Finans System 1995,00
BusyPack Total System 3495,00
Kærslevsvejle (er påkrævet) 449,00

Fontast, bitmap & vektor:

Brooks: Tfs, Fontpack 1 949,00
Broadcast 3D Fonts 849,00
CompuGraphic Decorative serie 449,00
CompuGraphic Designer serie 449,00
CompuGraphic Publisher serie 449,00
CompuGraphic font Pack 1225,00
Kara Animfont 1 395,00
Kara Animfont 2 395,00
Kara Animfont 3 395,00
Kara Fonts Headlines 1 575,00
Kara Fonts Headlines 2 395,00
Kara Fonts Subheads 395,00
ML fonts 1.1 (PPAGE) 875,00
ML Outline (PDRAM) 749,00
Personal Font Maker 895,00
Pro Fonts V.1 Professional 250,00
Pro Fonts V.2 Decorative 250,00
Pro Video Plus font set 1 295,00
PS font pack 1 375,00
PS font pack plus 375,00
PS font pack A Postscript 349,00
Video fonts 449,00
Zuma Fonts (1-2-3-4-5-6) stik 295,00

Grafik:
Image Finder 549,00
Scene generator 395,00
Scenery Animator 649,00
Vista 649,00
Vista Pp 2.0 649,00

Indlagrede Software pakker:

Office (GD) 875,00

Kommunikation:

Interlink 849,00
Skyline BBS system 849,00

Konvertering's Software:

Cross DOS v5.0 m. CrossPC 495,00
Dos 2 Dos (Amiga/Star/MS-Dos) 395,00

Knol & Backup software:
Protect D.2.0 475,00
Quaterback V4.3 549,00
Quaterback Tools 1.5 649,00
Synco Express II m. Hardware 495,00

Matematik software:

Algebra Plus 1 395,00
Algebra Plus 2 395,00
Arithmetic 450,00
Math Blaster Plus 425,00
Math Tak 195,00
Math Tak Fractions 349,00
Math-A-Matic 525,00
Discrete Math 450,00

Music:

Audiotaster IV 695,00
Bars & Pipes Professional 1975,00
Bars & Pipes 995,00
Bars & Pipes: MusicBox A 395,00
Bars & Pipes: Music for tools 295,00
Bars & Pipes: Internal Sounds kit 525,00
Bars & Pipes: Creativity Kit 849,00
Bars & Pipes: Super Jam Amiga 849,00
Bars & Pipes: Multimedia Kit 475,00
Bars & Pipes: Pro Studio Kit 525,00
Deluxe Music Construction Set 2.0 775,00
Dr. Croyed Appliance 649,00
Dr. Croyed OTP 1750,00
Dr. Level II KDS 3.5 1995,00
Dr. MMS 295,00
Dr. T. Mouse 575,00
Dr. T. Tiger cup 795,00
Dr. T. Y. Mouse 1995,00
InterSound 395,00
MIDI Recording Studio 375,00
Seize 395,00
Steinberg Pro24 1995,00

Programmerings-sprog:

Amiga COMAL 2.0 incl. compiler 395,00
Amos The Creator 1095,00
Amos Compiler 295,00
Amos 3D 449,00
Easy Amos 479,00
Amos 250,00
AssemPro 149,00
Cape BBS v2.5 595,00
Devpac 2 Assembler 355,00
HiSoft Basic 255,00
Metascope 649,00
SAS/C Compiler V5.10 1875,00
SAS/C Compiler V6.0 2895,00
SAS/Lattice C++ 949,00

GVP G-Force 030 Verdens hurtigste!

- GVP har nu lavet verdens bedste og hurtigste 030 kort til A2000!
- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller det nye 50MHz. Med et 50MHz kort får du stort set samme ydelse som et 28MHz PP&S 040 kort.
- G-Force 030 kan kopiere hele Kickstart ROM'en



G-Force 030

GVP G-Force 040 Amiga 2000 Workstation power

- Kun til Amiga 2000 (kræver Kickstart 2.0). Med GVP's 33 MHz 68040 kort får du verdens hurtigste Amiga 2000.



68040 power

Broadcast kvalitet! GVP Impact Vision 24

- 24Bit Realtime Frame Grabber.** Indlæser 24Bit billeder fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- 24Bit Frame buffer (display).** Viser 24Bit billeder fra fx. Calligari
- Analogt Genlock og Digitalt Genlock**



Impact Vision

- over i RAM = top performance.
- Alle G-Force kort kan leveres med 52, 120 eller 240MB Quantum harddisk.
- Verdens hurtigste SCSI controller.** Med 240MB disken opnås overførsels-hastigheder på over 2.2MB/sek.
- Nem og hurtig montering af RAM** når du har brug for mere end de fabriksmonterede 4MB (25 Mhz: 1MB). Udvidelse til 8(5), 12(9) eller 16(13)MB er særdeles brugervenlig.

25MHz 6.095,00

Vi har også 40 / 50 MHz kort. Ring for pris

AW Pris 19.125,00

AW pris 17.475,00

Medfølgende software:

Scala IV-24, Macro Paint IV-24
Calligari IV-24

Tilbud gælder fra 281092 til 281192 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Sådan bruger du software listen: alle professionelle programmer er opdelt efter anvendelses-område, fx. finder du Word Perfect under "Tekstbehandling". Spil-priserne i annoncen er baseret på Amiga versioner.

Public Domain Disketter (fra Amiga):

Fred Fish, Panorama, Trog, Faugh, Taltun, RPD, Amicus, Auge, Chiron Connection o.l.

Public Domain Diskette - 3.5" 20,00
Public Domain Diskette - 5.25" 18,00
Public Domain Katalog (2 diskette) 30,00

OBSE Postadresser min. 10 stks.

Multi-media og programhåndtering:

Amiga Vision 1495,00
CanDo V1.8 750,00
CanDo: Pro pak 1 195,00
HyperBook 649,00
MediaShow 795,00
Scala Multimedia 200 4995,00
Scala Videotether 2495,00
Scala 600 1995,00
Showmaker 2425,00

Ray-Tracing & Animation:

3D-Professional 1495,00
Dali 695,00
Design 3D 495,00
DigiWorld 3D 875,00
Draw 4d Professional 1750,00
Imagine 2.0 2250,00
Imagine 3.0 1795,00
Pagerender 3D 1230,00
Pixel 3d v2.02 895,00
Real 3D Turbo Pro V1.4 2495,00
Reality (Real 3D 2.0) 895,00
Script 3D XL 2995,00
Sculpt Animate 4D 795,00
Sculpt Animate 4D-JR 495,00
TurnSilver 3.0 495,00

Regnskab/Økonomi:

Carlig (kørsels regnskab) 690,00
InterSpread 395,00
Mapplan 4+ (My Version) 895,00
Professional Calc (GD) 1795,00

Tagne & Animations programmer:

Animagic 849,00
Animation Studio 636,00
Deluxe Paint III 495,00
Dansk manual til overensvarende 295,00
Deluxe Paint IV 895,00
Dipaint 3.0 695,00
My paint 395,00
Spectra Color 695,00
TV-Paint Professional 2495 Paintbox 1795,00
Kan leveres til de forskellige framesystemer
The talking Coloring Book 275,00

Tekstbehandling:

Excelword V2.0 JMB 975,00
InterWord V1.5 OK 395,00
Targit/Write 2.0 495,00
ViewWrite OK 395,00
Word Perfect 4.1 1395,00
Word Perfect Library 875,00

Udvalgte software:

Dimension Discovery Kit 249,00
Mavis Beacon Typing Tutor 495,00
Kid Talk 195,00
Puzzle Storybook 349,00
Speller Ace 349,00
First Letters & words 349,00

Omstilling & Divers:

Anti-Alignment system 249,00
Doctor AM! 395,00
AmigaTos incl. system og garanti beregning. Amiga tosse følger gratis med!!! 499,00
B.A.D. 425,00
Centaur Word Alter V2.5 449,00
Copyland Professional V2 675,00
DiskMaster V1.4 (til Dos 2.0) 525,00
Directory Opus 449,00
Distant Suite V 4.0 649,00
Power Pack Pro 4.0 249,00
Virus Killer 30,00
Workbench Mgmt. System 295,00

Video software:

Broadcast Title II (PAL) 1950,00
Broadc. Title: Font enhancer 949,00
Elan Performer 749,00
InfoChannel 1490,00
InfoChannel Player 690,00
Nervik Video tools on tap 1295,00
Scala 500 Home Title 995,00
Scala Video Title 2495,00
Scala Multi Media 200 4995,00
The Director 2.0 775,00
The Director: toolkit 225,00
TV Show! 2.0 649,00
Video Director 895,00
Video Director 1525,00

BØGER & BLADE:

Bøger på dansk:

Amiga Maskinsprog 249,00
Amiga Basic: Programmering 299,00
Amiga Bogen 299,00
Tagne Male - bog Program C for Begyndere 249,00

Grafik & Musik m. disk 298,00
Hardware uddeltise 125,00
Tips og Tricks 249,00
Amiga Dos/OS 249,00
Amiga All Round 249,00
Amiga Bogen 299,00

Bøger på engelsk:

Advanced Amiga Basic 199,00
Amiga 3D Graphics Prg. in Basic 115,00
Eksempel disk til overensvarende 95,00
Amiga Applications 199,00
Amiga Basic Inside and Out 145,00
Amiga C for Advanced Programmers 200,00
Eksempel disk til overensvarende 95,00
Amiga C for Beginners 115,00
Eksempel disk til overensvarende 95,00
Amiga Desktop Video Guide 175,00
Amiga Dos Inside and Out med disk 145,00
Amiga Dos Quick Reference 60,00
Amiga for Beginners 99,00
Amiga Graphics Inside & Out 200,00
Amiga Mathew Language 115,00
Eksempel disk til overensvarende 95,00
Amiga More Tricks & Tips 175,00
Amiga Printers Inside & Out med disk 200,00
Amiga Programmers Guide 199,00
Amiga Tricks & Tips 175,00
Amiga User Interface style guide 249,00
Elementary Amiga Basic 199,00
Imagine Comparison 299,00
Pro Result med DeluxePaint, Levers incl. 2 stks. disk's 50,00
Mapping the Amiga 249,00
Music Through MIDI 175,00
Official Dos 2.0 Companion 249,00
Rom Kernel Ref. Devices 299,00
Rom Kernel Ref. Libraries 349,00
Rom Kernel Incl. & Autodocs 349,00
Rom Kernel Hardware Ref. Manual 299,00

Hintbøger:

Harpoon Strategy Guide 225,00
Turn & Burn 149,00

Video bøger:

Imagine: A guided tour 395,00

CDTV Titler:

Advanced Military Systems 495,00
Battle Storm 395,00
Basketball 395,00
Case of the Cautious Condo 395,00
CD Remix 395,00

Classic Boardgames 455,00
Encyclopedic Dictionary 495,00
Falcon 595,00
Garden Fax: Garden plants 455,00
Garden Fax: Indoor plants 455,00
Hound of the Baskerville 395,00
Holy Bible Illustrated 395,00
Lemmings 395,00
Music Maker 399,00
Psycho Killer 395,00
Shoopy 449,00
Spirit of Escalibur 495,00
Team Yankee 449,00
Time Table: His/Her/Pol/Media 495,00
Works of Shakespeare 395,00
World Vista Atlas 795,00
Wrath of the Demon 395,00
Xenon II 395,00

Hører, ser eller læser du om software der endnu ikke er kommet til Danmark. Så ring til os, og vi skaffer det!

Vi fører ALLE kendte spil til Amiga Ring for pris



Amiga 4000

Warehouse har som de første kigget under "køler hjernen" på A4000 som er på vej og snart frigives i Danmark. Prisen er endnu ikke fastsat af Commodore. Ring for yderligere information. ... **Nyhed**

Impact A530-HD8+

Verdens hurtigste A500!

- A530 er ca. 1.5 gang hurtigere end Amiga 3000
- leveres med op til 240MB Quantum harddisk.
- Nem og hurtig montering af 32Bit RAM. A530 benytter de samme SIMM32 moduler som G-Force kortene. Plads til 4, 8 eller 32MB RAM.

Priser fra 8.995,00

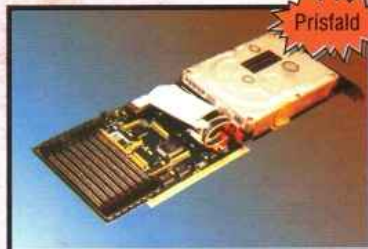


Impact A530 / 40MHz

GVP Hardcard HC8

- Lynhurtig SCSI II DMA controller
- Overfører over 1.2 MB i sek.
- Nem og hurtig montering op til 8mb Ram
- Veludført Software til form/partitionering
- Fås med 52, 120 eller 240 MB harddisk
- Driftssikker, vi giver 2 års garanti !!

Priser fra 3.595,-



Pristald

GVP DSS8 Sampler

- Real-time 2 kanals oscilloscop.
- Realtime spectrum analyzer
- Software styret indgangsfølsomhed på mic/line
- Flere lydeffekter, bla. ekko, rumklang m.m.
- Save i Sonix, IFF eller RAW format
- Og meget, meget mere....

Sampler & Soft kun 795,-



DSS8 sampler

Køb din Amiga hos AW og få et Gavekort der giver dig 500Kr. rabat ved køb af GVP harddisk/acc. kort.

Maks. 1 gavekort pr. købt. Gavekort kan ikke kombineres til andre GVP tilbud eller andre tilbud.

GVP PhonePak A2000/A3000

Mangler du en fax, en telefonsvarer, et voice-response system eller alle tre? Med PhonePak kan du DET HELE. PhonePak modtager dine fax'er og lagrer dem for senere udskrift på skærm/printer, modtager telefonbeskeder og lagrer dem på din HD, rundersender fax'er/tale beskeder til dine venner/kunder, leder kunderne gennem dit automatiske bestillingssystem og meget, meget mere.

Kun 4.495,-

Tilbud gælder fra 281092 til 281192 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.



Bliv siddende i lænestolen og bestil dine varer på telefon
86 16 61 11, eller send os en fax på 86 16 61 02. Nemmere kan
det ikke være. Se bestillingskuponen forrest i annoncen.

DK Manual til
DPaint IV
Kr. 299,-



DPaint IV
Kun 895,-

V-Lab til Amiga 2000 & A3000

Denne nye Realtime 24bit/Ham
frame-grabber snapper farvebilleder i
real-time fra enhver videokilde. Kan
yderligere grabbe sekvenser direkte til
harddisk og tilmed afspille dem igen (tempo
afhængig af processor/Harddisk hastighed)

2.795,-

ring og hør nærmere



Det bedste disk og CLJ værktøj
du kan få! Uundværlig for enhver
Amiga ejer. 449,-

ICD
FlickerFixer
Flimmerfrit
billede, også
i interlace.



Kun 2.195,-
Kræver VGA skærm

Opal Vi Nyhed

Den nye framebuffer på mar-
kedet, med paintbox, præsen-
tations software, Hot key funk-
tioner o.m.m. Ring og hør.

Intropris... 9995,-

POSSO disketteboxe er lavet i støbt
sort kunststof, og kan
sammenbygges på langs og på
højkant. Plads til 150 diske.



149,-

Amitech Kvalitetsprodukter.

Silent Drive - ikke mere klik, klik, klik...	749,00
AutoKick - automatisk kickstart-omskifter	355,00
Joy Master - skift mellem mus og Joystick	225,00
Amiga Mouse - microswitch kontakter	295,00
Maximem 512K (Max. 2.5MB)	545,00
Maximem 1.8MB (Max. 2.5MB)	1345,00
Amitech disketter. Tilbud kun	495,00



Interserien har solidt indta-
get markedet som de dan-
ske programmer der bruges
af alle. Nyeste skud på
stammen er databasen In-
terbase, med mange avan-
cerede søgefunktioner..

AW Special deal: nu Kun 395,- pr. stk.

Amiga 500+

Amiga 500+ er afløseren for den gamle A500. De nye
hurtigere special-kredse til billede og lyd bevirker, sammen
med den nye System 2.0 software, at Amiga 500 er blevet
endnu nemmere at arbejde med. A500+ er fra starten forsy-
net med 1MB grafik hukommelse, der internt kan udvides til
2MB. A500+ er selvfølgelig også kompatibel med
de populære GVP harddi-
ske, PC/AT kort og andet
tilbehør samt spil. Pris
med mus og system-
software:



3295,-

PROFESSIONAL PAGE 3.0DK

Så er den her! Med færdigudviklingen af Professional Page 3.0
har Gold Disk endnu engang placeret sig som de førende indenfor
Desktop Publishing. PPage 3.0 indeholder over 70 nye og spæn-
dende funktioner, bla: Undo knap, Drop Caps, ADPro Hotlink,
PDraw Hotlink, Understøttelse af Adobe Type 1 fonte (dem fra
PC/Mac), Importer tekst fra bla. Excellence & ProWrite.

Synes du at DTP er svært? PPage 3.0 inde-
holder funktioner der automatisk laver dine si-
delayout for dig!! (Page Genies)

Ring og hør hvorfor PPage er
sagen for dig. Intro pris hos AW:

2.395

Har du efter 1/1-92 købt PPage 2.1DK? • Send os dine originaldisketter, så opdaterer vi gratis til 3.0!

Kickstart 1.3 / 2.0

Kickstart 1.3 ROM,
kickstartomskifter og
indbygning for kun:
695,-

512kB
RAM til
Amiga 500
Incl. ur med
batteri backup
og
afbryder.
Kun:

Sunrise Industries 12Bit Studie Sampler

Frekvensgang 20kHz til 20kHz • S/N 70dB • Fire lydkanaler •
SMPTE styring • 10 MIPS Lyd processor • Samplefrekvens
op til 100kHz • Recording/afspilning direkte til/fra harddisk
• Ingen svimmelende Ram krav

Intropris kun 4.495,-

Tilbud gælder fra 281092 til 281192 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Besøg vores Superbutik i Århus - Vi har Danmarks største udvalg!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 16 61 02 • Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

AmiTech Kick-omskifter

Skift mellem 3 ROM'er fra keyboard.
Der skal ikke monteres en kontakt.

Kun 359,-

Syquest's nye fremragende 88MB harddisk med udskiftelig disk giver dig al den plads du har brug for til små penge. (prisen er på intern A2000 udgave)

88MB Syquest drev uden disk	4.595,-
88MB Syquest disk	1.145,-
Controller f.eks. GVP HC8	1.895,-

RocGen Genlock

RG310 Plus, fader for video og Amiga, mulighed for reverse genlocking (key effect) samt gennemført videoport. **2495,-**

RG300 samme kvalitet som RG310+ men kun med fader mulighed for Amiga signalet. **1595,-**



NYHED!

Ultra høj opløsning og lækkert ergonomisk korrekt design

Champ Mouse - State of the Art mus

Kun hos AW **375,-**
Dén slider du ikke lige op !!

Søger du noget du ikke ser ??
Så ring til os alligevel, alt kan skaffes hjem !

Zydec Kvalitetsvarer

Ekstern Diskdrev	795,-
Håndscanner. Overfører billeder fra tegninger og fotografier i en opløsning på op til 400DPI.	1.695,-
Zy-Fi højttalersæt. AW special:	395,-
Zydec kvalitetsmus til lavpris.	195,-
Megaboard. Giver dig 2 MB RAM (1.5MB extra) sammen med din gamle 512KB udvidelse.	795,-
Megaboard A500+. 1 mb ram udv. til A500+ (giver 2 MB Chip)	795,-
Megaboard A600. 1 mb ram udv. til A600 (giver 2 MB Chip)	995,-



5250,-

- ✓ 24 Bit video Framebuffer
- ✓ 736x566 24 Bit video display
- ✓ Video Paintbox Software
- ✓ Ekstern (= Alle Amigaer)
- ✓ 24 Bit Video Digitizer
- ✓ 24 Bit's realtime animation.
- ✓ Stor software support :Scene-ry Animator, Vista, ADPRO, m. fl.+ alle 3D programmer der understøtter IFF24

* Acceleration anbefales

GVP Impact A500-HD8+

- ➔ Leveres 100% kørekklar, med Workbench installeret
- ➔ HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller 240 MB harddisk.
- ➔ Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB. Ved at benytte SIMM RAM moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4 eller 8 MB FAST RAM i A500-HD8+
- ➔ A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.

Prisfald



Impact A500-HD8

A500-HD8/52Lps 4.295,00

A500-HD8/120Lps 6.095,00

A500-HD8/240Lps 7.495,00

NYT KATALOG

Når du køber varer hos os får du gratis medsendt vores kæmpe katalog på ca. 300 sider (Skulle være ude når du læser dette). Ønsker du vores katalog tilsendt uden samtidig at bestille varer kan dette rekvireres ved at indsende en frankeret svarkuvert (19 kroner i porto).

For de kræsne har vi:
Det nye Roctec Super Slimline drev.
Lydløst højkvalitets drev. Nu med
Noclick og virus Detektor



AW
pris:
895,-

Køret til verdens hurtigste af "Amiga Format"

GVP 16MHz PC/AT kort til A500

Hurtigere og bedre end AT-Once plus

Features: 640KB • Kan benytte Amiga

FastRAM som extended eller Expanded

RAM • Windows 3.0 kompatibelt • Norton



SI = 16.2 • Multitasker med Amiga programmer • Understøtter HD8+ SCSI • CGA, EGA og VGA Display • Adgang til COM/LPT port samt Amiga mus.

Nu kun 2.245

Installeres uden tab af A500 GARANTII!!

Tilbud gælder fra 281092 til 281192 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

**Nu giver AW dig også Danmarks bedste spilpriser!!
Vi har alt, står det her ikke, så ring !.**

Grøn Serie

Fuldpris til foræringspriser.
Før 295 - 349 - 395

Enhedspris 99

Arkanoid 2
Beach Volley
Cabal
Chase HQ
Chessplayer 2150
Chronoquest II
Cisco Heat
Cluedo Master Detective
Colossus Chess X
Dark Man
Dragon Ninja
Elf
Hunter
Int. Soccer
Mayday Squad
Midnight Resistance
Navy Seals
Nightbreed Movie
Operation Thunderbolt
Pang
Phantasie (3 spil)
Pool of Radiance
Rainbow Island
Renegade
Shinobi
Space Gun
Speedball II
Tie Break
Toki
Turtles
Wings
Wipe Out

Spilpakker til 99 Kr:
1. African Raiders,
Emmanuelle, Freedom,
Leagues Under the Sea

Orange Serie

Ægte fuldpris spil til
foræringspriser.

Enhedspris 199

Armour-Geddon
Flight Of The Intruder
Helmdall
Leisure Suit Larry 2
Leisure Suit Larry 3
Microprose Golf
Nam
Thunderhawk
Wolfchild

Chock

**50
spil i en
pakke for
kun
249,-**

Blå Serie

Amiga Warehouse
spilpakker.

Enhedspris 199

High Energy Spil Pakken:

Tintin On The Moon
Teenage Queen
North And South
Fire And Forget
Hostage

Før 1475,-

World Championship
Sportsspil Pakken:
W.C. Boxing Manager
Squash
Manchester United

Før 885,-

Super Sim Pack:

International 3D Tennis,
Crazy Cars II, Italy 90,
Airborne Ranger

Football Crazy:

Kick Off II
Player Manager
Final Whistle

Guld Serie

Alle de fede nyheder til
de rigtige priser

Enhedspris 299

Air Bucks
Air Support
Birds Of Prey
Civilization
Covert Action
Dark Queen of Krynne
Eye Of The Beholder 2
Formula One Grand Prix
Jaguar XJ220
Might & Magic 3
Monkey Island 2
Omar Sharif Bridge
Pools Of Darkness
Sensible Soccer
Steel Empire
Storm Master
The Manager

☆☆☆

Premiere

Core Designs nyeste hit!

Treasures of the Savage
Frontier
Efterfølgeren til Gateway
to Savage Frontier. Nyt
interaktivt system med
mulighed for f.eks.
kærlighedsaffærer.

**Vi har altid
hundredevis af
andre spiltitler
til Amiga. Ring
for pris.**

Gold Rush Collection:

Slaygon Adventure, Tanglewood Adventure,
Electronic Pool, Jug, Major Motion,
Tetra Quest, International Soccer,
Airball, Goldrunner I & II,
The Grail Adventure, Jupiter probe

**Nu Kun
359,90**

GRØN SERIE:

Postordresalg kun ved
køb af min. 3 stk.

Mangler du CDTV spil?

Se listningen 4 sider
tilbage.

Tilbud gælder fra 281092 til 281192 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

GAMEPLAY

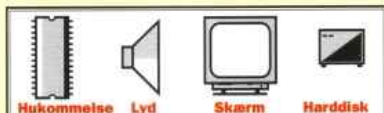
ACTION
PACKED
ISSUE!

INDEX

Ashes of Empire.....	43
Darklands.....	40
Fascination.....	48
Kyrandia.....	41
Legend.....	47
Lotus III.....	42
NFL.....	44
Premiere.....	45
Prey.....	46
+ Shorties.....	49

De anmeldte spil er
venligst stillet til
rådighed af Supersoft og
diverse softwarehuse.

SYMBOLER



LEGEND OF KYRANDIA...41



LOTUS III.....42



PREMIER.....45



DARKLANDS

MICROPROSE



Jeg kan ligeså godt komme til sagen med det samme. Darklands er et rollespil, som skiller sig ud fra andre, ved at handlingen er henlagt til middelalderens Stortyskland (og omegn), nærmere bestemt i det 15. århundrede. For en gangs skyld foregår det ikke i

trykte bønder fri af fæle godsejeres åg. Drager? I Tyskland? Ja, man har valgt at lade spillet være "realistisk" efter datidens overtro, så drager, nisser og Gud er i aller højeste grad realistisk i Darklands.

Magi findes dog ikke i spillet, men til gengæld spiller

beder til dem. Det er dog heller ikke gratis at benytte helgener, for det kræver, at man har en vis portion "hellighed" (jeg er FRELST!), som bruges når man beder.

Den kan fornys ved at gå i kirke, gøre gode gerninger og betale tiende til kirken.

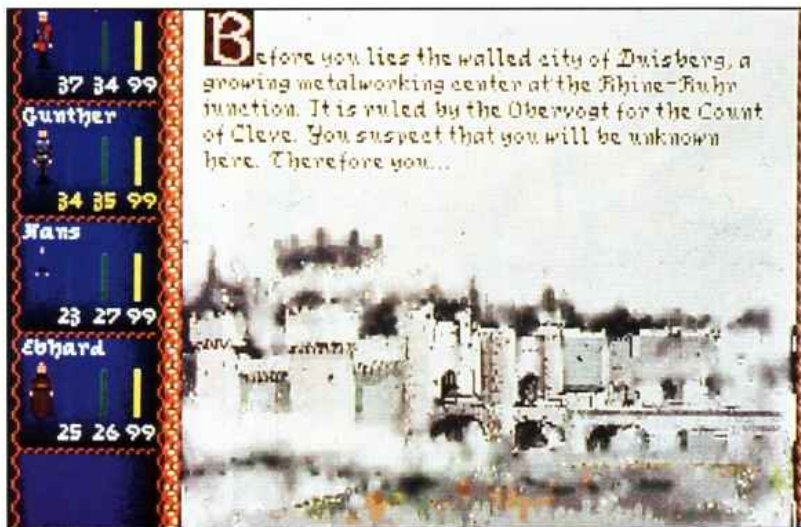
Når man har (traditionen tro) har lavet sine spillere, vil man befinde sig en tilfældig by i Det Tyskromerske Kejserrige. Det er i byen, man kan gøre alle sine forretninger, og grundlæggende den første, spæde berømmelse. Jo mere berømt man bliver, jo nemmere er det at få jobs af byens spitzborgere. Det kan være, at en grumme grim røverhøveding i nærheden er til stor gene for handelsrejsende, og at man vil betale hans banemænd klækkeligt.

Når man er træt af byens stress og jag (eller f.eks. har til opgave at finde en røverhøveding), kan man fortrække til demere landlige omgivelser, og billedet skifter til et landkort, hvor man er repræsenteret af en lille mand. Der er nu tid, at drage på eventyr, og det er ikke just dem, der er færrest af i landet. På sin rejse vil man møde både uhyrer, røvere og andre ubehagelige ting, for nu var middelalderen ikke den sikreste tidsalder at være i. Især hvis man færdes alene efter mørkets frembrud (alene er defineret som mindre end 10 personer), risikerer man at støde på "ting" med skarpe tænder eller folk med voldelige tendenser. I hvert fald må man enten hoste op med florinerne eller slås for dem og sit liv. Det er nu, at vi kommer til ethvert rollespils kerne: KAMP!

Vi skifter nu til flot, isometrisk grafik, der passer til omgivelserne. Kampsystemet er ret godt, da det er i real-time, men med mulighed for at pause spillet, når man skal give ordre.

Personerne er animerede og bevæger sig rundt, mens de slås - svinger våbnet når de slår, lader buer før skud etc. - alt sammen meget effektivt. Har man nogle passende alkymistiksirer, kan de bruges på fjenden. Efter kampen er det plyndre tid. Man får mulighed for at ribbe modstanderne for alt af værdi, og dette kan selvfølgelig sælges med fortjeneste.

Det er ikke helt forkert at sammenligne Darklands med Pirates (også fra MicroProse): I begge spil er der intet hovedplot, men mange små missioner og eventyr, der skal hjælpe en op ad berømmelsens stige. Blot har man lige skruet niveauet mange gange op i Darklands. Spillet virker meget dybt (det tror da pokker med den størrelse), og jeg fornemmer, at der ligger meget mere og venter, end det, jeg har nået. Stemningen er helt i top, fordi spillet foregår i en verden, man har lettere ved at forholde sig til. Der er masser af opgaver og underholdning i Darklands for rigtige helte, og jeg spår, man sagtens kan bruge en måned eller to i selskab med det. Et absolut Gold Game.



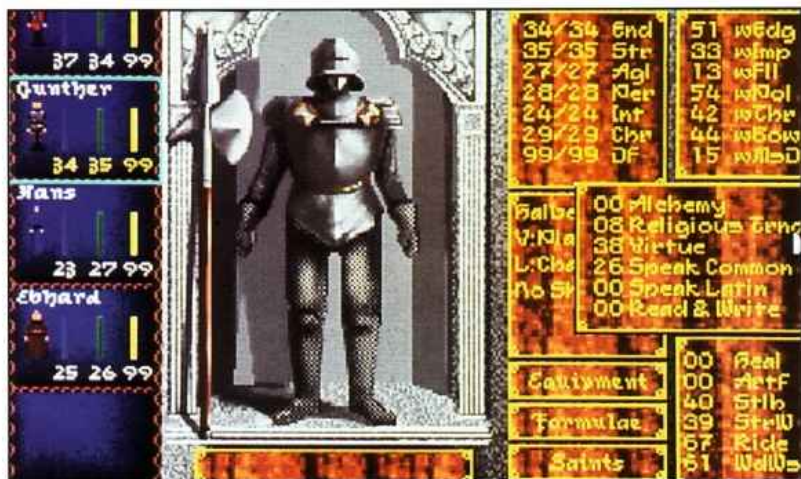
PC: Stemningen sikres af den flotte grafik

et eller andet fantasi-land, hvor alle indbyggerne har sære navne og næsten alle render rundt i pladerustninger - dem der ikke gør, er superpotente magikere.

En anden, ny ting ved Darklands er, at det KUN gælder om at blive så berømt, at man udødeliggøres og

alkymi en stor rolle. Som alkymist kan man fremstille nyttige drikke og eliksirer, f.eks. Arabisk Ild eller stinkbomber, men man skal selvfølgelig først KØBE de rigtige ingredienser.

Vil man ikke bruge den slags nymodens kogleri, kan



PC: Oversigtskortet siger noget om spillets størrelse!

huskes længe efter i sagnene - ikke noget grundplot. Dette er dog ikke spor kedeligt, for berømmelse opnås kun ved at udføre helttemodige gerninger, så som at befrie fagre møer fra gruabske drager og hjælpe under-

man altid falde tilbage på religionen. Kirken er, som sagt, af stor betydning i Darklands. Der er et utal af helgener knyttet til forskellige kirker rundt om i Kejserriget, og de har hver deres specielle effekt, hvis man

PC



VGA



AdLib, Roland & Sound Blaster



2 MB



10mb på krævet

Grafikken i Darklands varierer i kvalitet, for i byerne er den utrolig flot, mens den på landkortet er noget middelmådig. Der kræves en hurtig harddisk, da spillet loader utrolig meget, og så er der jo de 18 mb, som skal skaffes et eller andet sted. Med eller uden lyd kort leverer spillet små, middelalderagtige melodier, alt efter hvad man laver og hvor. Hvis man synes, at spillet bliver for krævede m.h.t. loadetid, kan man benytte Smartdrive fra MS-DOS 5.0 til at forøge hastigheden. MicroProse anbefaler, at man har en 20 mhz, 386'er eller bedre. Har du disse ting i orden, anbefaler jeg, at du kører det NU!

Grafik: 89 %
Lyd: 84 %
Gameplay: 95 %

OVERALL
94%

AMIGA

Ja, om ca. et halvt år.

LEGEND OF KYRANDIA

Westwood Studios/Virgin



PC: Malcolm møder Brandon - hvem er stærkest?

I ved det. Jeg ved det. Og der er ikke noget at gøre. Det er blevet tid til at høre endnu et eventyr, og denne gang er det hverken den rappe H.C. Andersen eller de Grimme brødre, der står bag, men derimod de glade drenge fra Westwood, der har lagt på i kaminen, stoppet piben, lænet sig tilbage og med langsomme, hvislende stemmer er begyndt fortællingen...

"For lang, lang tid siden, så lang tid siden at alle alligevel har glemt det, regerede glæden og latteren det magiske land Kyrandia (lyd af lut, der spiller glad sang). Den store lykke skyldtes, at man havde sluttet en pagt med naturen, der som symbol på aftalen lod en magisk sten skyde på af jorden (Squiliish!), hvori alverdens magi var samlet.

Det var kongernes pligt at vogte stenen og dens kræfter, men med årene blev trolddomskraften misbrugt til alskens ligegyldige formål. Derfor øgede man beskyttelsen omkring den, så kærlighedens Kyragem var sikret for altid. (Violiner i det baggrunden, der langsomt spiller truende triller, torden i det fjerne).

Men sådan kunne det ikke blive ved, og den onde hofnar Malcolm myrdede både kongen og dronningen, i sin besættelse for at få den uendelige magt, det evige liv og ikke mindst alle sine længsler opfyldt. Det lykkedes dronningens far Kallak at lave et magisk segl, der forhindrede Malcolm i at forlade slottet, og den gamle mand tog sig nu af den lille prins Brandons opvækst, i en skov et stykke derfra (lyd af barnegråd, en rangle og fuglesang).

Men al! Harmonien er sjældent en tilstand, der er vedvarende. Malcolm har brugt stenens magt til at pulverisere det magiske skjold, og er nu ude på havn over det land, der nægtede at krone ham.

Så en dag, da han drager hærgende igennem skoven, finder han Kallak, som han straks forvandler til sten. Da Brandon, nu en ung mand, vender tilbage til hytten, ser han, hvad der er sket hans bedstefar, og løber væk fra hytten i panik (sagt med bebumset overgangsstemme: "ÅH NAAAJ", løbende fødder).

Problemet kommer nu: Brandon er nemlig en af de dumme unge mænd, der lever på den her tid. Han

er typen, der studerer åbningstræk i "kryds & bolle" og siger "Æble!" hvis han ser omtalte frugt. Han er med andre ord en spontan ung mand, der desværre mangler lidt intelligens, og kun akkurat er kommet til det stadie, hvor han kan genkende ting. Han skal have alting forklaret, kan ikke finde ud af noget, og minder i det hele taget meget om personerne i "Beverly Hills 90210".

Derfor skal du guide ham igennem de mange ubehageligheder, man kan støde på, når ens bedstefar pludselig beslutter sig for at stene, og et af spillets største problemer ER da også at holde Brandon ud. Han er til gengæld nem at styre, og det er tydeligt, at styringssystemet minder ikke så lidt om Eye of the Beholder, skabt af samme programmører. Du skal bare bruge venstre musetast til alting, men har ingen rigtige kommandoer. Vil du snakke med en person, klikker du på ham, vil du spise blåbær, klikker du på blåbærene og så på Brandon o.s.v. Det kan gøre spillet lidt for simpelt til tider, men virker generelt rimeligt godt.

At Kyrandia minder om KingsQuest-landet, må være tydeligt for enhver. Det er der ikke noget galt i, for Kyrandia er et klart bedre spil.

Og det skyldes ikke mindst den onde Malcolm, der tydeligt er inspireret af Jack Nicholson's Joker-præstation i Batman (hvilket man også godt kan få Westwood til at indrømme!). Han er gennemført ond på en temmelig rå måde, og man kan ikke lade være med at holde lidt med ham.

Problemerne, der jo ER kernen i ethvert adventure-grovbred er gode, omend ikke geniale. Med i spillet indgår blandt andet en masse sten, der skal bruges forskellige steder, magiske ingredienser, der skal røres sammen o.s.v. Der er flere festlige personer, der skal hjælpe Brandon, og som til tider er ret originale, selvom det går lidt ud over deres hjælpsomhed.

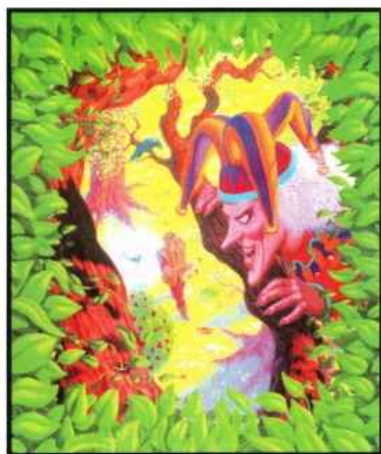
OK, så kommer den... sammenligningen med Monkey Island II. Kyrandia forsøger tydeligvis at være humoristisk, og det lykkes da også til tider.

Som oftest er sjoven bare lidt anstrengt, og ikke nær så ekvilibristisk som i Monkey-spillene, ikke mindst på grund af den manglende dialog. Men til gengæld er Malcolm på højde med LeChuck, og Bran-

don er da også en festlig fyr, på sin egen dødharnrende kedelige måde...

Alt i alt et ganske udmærket (og flot!) adventure, der absolut er af den gamle egetræsskuffe. Hvis man derfor er til traditionelle folkeeventyrbaserede adventures med lidt humor, ville det bestemt ikke være nogen dårlig ide at slå et smut forbi Kyrandia og få skovlen under den overfriske, morsomme Malcolm.

Christian



AMIGA

640 kb

Anbefalet

Vi har kun set et preview, men det var nok. Amiga-versionen er meget, meget imponerende grafisk, og der er ikke blevet gået på kompromis nogen steder. Lyden er stabil, men kan virke lidt irriterende ind imellem.

Den meget grafik giver desværre en del ventetid, og det går lidt udover spilarheden. Men Kyrandia er stadigvæk særdeles spiseligt, og der kan bruges meget tid på det.

Grafik:

94%

Lyd:

78%

Gameplay:

85%

OVERALL
89%

PC

EGA, VGA, AMIGA

AdLib, Roland & Sound Blaster

640 kb

7 mb

Spillets grafik ligner noget fra de eventyrbøger, vi alle sammen havde som små (jeg havde i hver fald!), og er virkelig farvefyldt, detaljeret og afvekslende. Brandon og de andre er ikke så godt animeret, men der er lysprikker imellem, og dem griner man så lidt af.

Lyden består hovedsageligt af et soundtrack og nogle få effekter, der ikke imponerer.

Spillets styrke er grafikken, og så det faktum, at det er så klassisk. Kyrandia står som et stykke arbejde, der på ingen måde er avangarde, men et tydeligt håndværk af den pålidelige slags.

Grafik:

92%

Lyd:

71%

Gameplay:

89%

OVERALL
88%

LOTUS III - THE ULTIMATE CHALLENGE



Det er næsten helt vemodigt. Med dette tredje spil og denne tredje anmeldelse, har Gremlin besluttet sig for, at dette Lotus-spil skal være det absolut sidste.

I modsætning til de afskyelige ninja-spil, har Lotus-spillene altid appelleret godt til mig.

Der er masser af fart, ikke for mange dikkedarer, god musik, flot grafik og masser af sjov, hvis man spiller to.

For dem, der stadig drøner rundt i en mental Skoda og derfor ikke har hørt om Lotus-spillene, må vi hellere komme med lidt forklaring.

Det første spil hed Lotus Esprit Turbo Challenge,

og var et racerbilspil med splitscreen, så man kunne spille mod en ven. Der var 19 baner på tre levels, og for at komme videre til næste bane, skulle man placere sig blandt de ti første, ud af tyve startende. I Lotus II kunne man slå splitscreenen fra, der var 7 levels som hver bestod af forskellige etaper. Man skulle nå et checkpoint inden en bestemt tidsfrist for at være sikker på at gå videre.

Og i Lotus III? 5 trillioner baner, splitscreen fra eller til, tre forskellige typer biler, valg mellem det ene eller det andet kontrolsystem, seks nye scenarier og meget, meget mere.

Det med de 5 trillioner baner er ikke noget overdrive. Takket være et ret smart system ved navn RECS kan man taste en hvilken som helst ni-bogstavskombination ind, og den bane vil eksistere. Hvert bogstav står for et parameter, f.eks. hvor mange bakker, sving, forhindringer o.lign. der skal være, hvor godt modstanderbilerne skal klare sig og hvor langt, der skal køres. I stedet for bogstavskombinationer kan man indstille parametrene mere overskueligt og så få den pågældende bogstavskombination, der til hver en tid kan testes ind - ikke noget med save-disketter.

Herefter vælger man, hvilket banefræs man vil starte. Enten kan man vælge at køre på tid eller konkurrence (man skal nå blandt de bedste for at nå videre), om ens nye bane skal køres rundt som omgange, eller det bare skal være en lang strækning. Man kan altså kombinere fuldstændig uhemmet og sætte baner ind som man helst vil.

Der er også nye miljøer, det kan foregå i. Udover at du kan pille ved jordenbanerne, snebanerne, natba-

nerne og de andre, som du kendte dem fra Lotus II, er der bl.a. også kommet en bane med vind, en mudder-rally-bane, en bjergbane og en fremtidslevel, der er fuldstændig vild og vanvittig! 13 scenarier ialt.

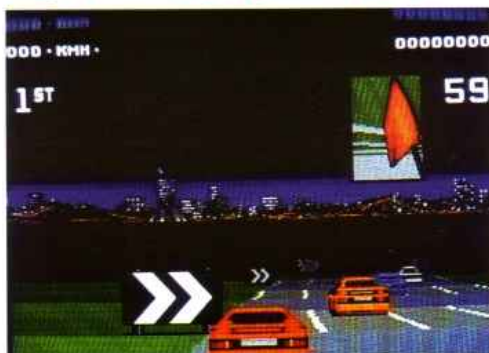
Og endelig, som kronen på værket er der kommet en ekstra bil, den åbne sportsvogn M200, der er frækkere end færdselspolitiet tillader. Derudover er der naturligvis de gamle Lotus Esprit og Lotus Elan. Også musikken er peppet op - 6 tracks på CD-afspilleren, der er vendt tilbage efter at ikke at have været med i Lotus II.

Og resultatet af alle disse ting? Måske talt overvældende! Der er så mange muligheder, variationer og options, at man helt mister vejret. Efterhånden begynder man at kunne se, hvordan man laver en god bane, og så er det bare med at komme igang, helst mod en ven. Mulighederne slipper med garanti aldrig op, og den samme køreglæde som der var i de to foregående spil er blevet sat yderligere i vejret med endnu større fart.

Og dermed har Gremlin sat et fræsende punktum for en perfekt trilogi. Hvis du er til hurtigt underholdning, og kunne lide de to foregående spil, vil du elske Lotus III. Vruuum....

Christian

Amiga: Koredelen ligner gudskelov sig selv.



AMIGA

Grafik er spillet godt og stabilt med utallige muligheder. Bilerne er blevet mere realistiske og se på, og selvom nogle af baggrundene er lidt kedelige at se på, er der natten, regnbagen m.fl. virkelig atmosfærisk tegnet. Lyden er af samme høje klasse som de musikstykker, vi lagde øret til i de to foregående spil, og med seks numre kan man ikke gå galt i byen.

Generelt får man fantastisk meget for pengene, og ingen overhovedet bør snyde sig selv for dette næsten-Gold Game.

Grafik: 89%
Lyd: 93%
Gameplay: 91%

OVERALL
91%



- * 7.250.000 kvadratkilometer landskab i 3D
 - * 9000 lokationer
 - * 6000 forskellige personer, heraf 665 omrejsende fagfolk
 - * 5 folkeslag
 - * 5 republikker med i alt 40 provinser
 - * 28 bygningstyper
 - * 19 typer transportmidler...
- (Gabi!)

Spillet hedder Ashes of Empire, og manden bag går under navnet Mike "mere er bedre" Singleton. Den omfangsrige indpakning og manualen til strategispillet er oversprøjet med rosende citater og tørre tal som dem, du sprang over i begyndelsen af anmeldelsen.

Umiddelbart kunne man forledes til at tro, at Ashes of Empire er det største inden for underholdningsbranchen, siden Jesus blev korsfæstet, og Twin Peaks blev vist i dansk TV, men sådan forholder det sig ikke. De manglecifrede tal 3-4 centimeter længere oppe på siden er gode nok, men reklamemanden har glemt den vigtigste oplysning: Kedsomhedsfaktoren i Ashes of Empire ligger på omkring 118.

Ideen i spillet er ellers både god og aktuell. Mike Singleton har ladet sig inspirere af Sovjetunionens sammenbrud og stridighederne i det tidligere Jugoslavien og skabt sit eget imperium i opløsning, komplet med raceuroligheder og genstridige lokale krigsherrer. Det er din opgave at samle provinserne i et nyt Forenet Fællesskab, der kan afløse den kuldsejlede Sammenslutning af Syndikalistiske Republikker.

Missionen er ambitiøs, målet er fjært, og atomkri-gen lurder nogle få måneder henne i kalenderen.

Amiga: Det meste af spillet foregår på et kedeligt oversigtskort.



Fredsmissionen begynder i det øjeblik, Fællesskabets chefforhandler border sit private jettfly og - med ukyndig hjælp af en bleg splejs bag et tastatur - vælger den provins, han vil starte i. Fra det øjeblik går urene i alle de andre provinser i stå sammen med tiden. På den måde kan forhandleren koncentrere sig om ét geografisk område ad gangen, så det hele ikke bliver alt for uoverskueligt. I hver provins er der nogle mål, der skal opfyldes, inden tiden løber ud og reaktionære elementer og Ramboer begynder at stikke ild til plantagerne og afyre atommissilerne. Et vist antal militære enheder og bygninger skal ødelægges, nogle andre bygninger skal opføres eller overtages, og

forhandleren skal sikre sig tilstrækkeligt med stemmer fra provinsens etniske minoriteter.

Når det er sket, begynder fuglene at synge, og mens Det Forenede Fællesskabs flag stryger til tops på flagstangen uden for regeringsbygningen, kan chefforhandleren tage videre til næste provins...

Af de mange status- og oversigtsskærme er kortet langt det vigtigste. Her kan du se, hvor byerne ligger, og for eksempel om der er en radarstation i Spravra-jevo. I begyndelsen kender du kun nogle få byer, men hvis du overtager en radarstation, får du straks en mængde nye byer og fjendtlige enheder plottet ind på kortet.

Du bliver imidlertid nødt til selv at rejse ud, hvis du vil forhandle med de lokale. Det er hurtigst med en luftbro, men hvis ressourcerne er i bund, kan du blive tvunget til at flyve eller køre hele vejen i et 3D-landskab. Det tager lang tid, selv med autopiloten slået til, og så kan du selvfølgelig også let løbe ind i fjendtlige enheder på vejen.

Alle bygninger er beboet af en eller anden lokal bonde, der gerne vil indordne sig under Det Forenede Fællesskab, hvis du giver ham, hvad han vil have - og det plejer at være vin, mad og penge (i den rækkefølge). Hvis du vil spare på dine ressourcer, kan du prøve at snakke dig til rette i stedet for. Der er otte måder at gå til en civil på, og kun to af dem giver resultat. Resten er bare spild af tid.

Hvis du overtager de rigtige bygninger, kan du sikre dig uendelige forsyninger af mad, brændstof og andre gode handelsvarer. Det er vigtigt, hvis du vil slå en handel af med en af de 16-17 omrejsende fagfolk, du kan møde i hver provins.

Læger, professorer og guvernører er svære at opspore og dyre at hyre, men til gengæld kan de afløse andre fagfolk og gøre dig betydningsfulde tjenere. Når marskal Saldjuu siger, at han vil tage sig af alle fjendtlige enheder inden for 50 km, så sker det - som ved et trylleslag. Det er også kun fagfolkene, der kan skaffe dig den tilslutning fra de forskellige etniske grupper, du har brug for, hvis din mission skal lykkes.

Hyrer du en højststående person, for eksempel en præsident eller en guvernør, følger alle deres underordnede med i købet. Mange af disse befinder sig sandsynligvis i andre provinser, men når du engang møder dem, hjælper de dig gladeligt uden afregning og kvittering. Den faktor skulle gøre spillet lettere og

Amiga: De mænd, der er til rådighed - ufatteligt de gider!



lettere, jo længere man kommer.

Nu ved du i korte træk, hvad Ashes of Empire går ud på. Hvis du magter at læse videre, vil du også finde ud af, hvorfor du ikke skal finansiere Mike Singletons morgenmad ved at købe spillet.

Det største problem er ensformigheden. Ashes of Empire er stort set, men det er ikke sjovt at spille. Gætværk er nøgleordet, når du skal overtale en indbygger, og det bliver uhyre frustrerende efter ganske kort tid. I starten har du ikke ressourcer nok til at bestikke dig frem, og hvis du agter at gennemføre Ashes of Empire, må du hele tiden spare på de varer, du ikke selv kan producere.

Alle fagfolkene minder uhyggeligt meget om hinanden, og hvis deres rullekravesweatre har forskellig farve, er det én nyhed af format. Det er svært at finde en god strategi, fordi så meget baserer sig på gætteri, og det smarteste er at lalle lidt rundt i provinsen, så man lærer, hvad fagfolkene kan hjælpe med, og hvor de er, og så starte forfra...

Det er alt for arbejdsomt at spille Ashes of Empire. De samme ting skal gøres igen og igen, som stod man ved et samleband. Og der er en god grund til, at ingen endnu har lavet en realistisk samlebandssimulator. Men Mike Singleton har flere iritationsmomenter i hatten. Jeg vil nævne de vigtigste, før anmeldelsen bliver så lang, at den må udgives i bogform eller trykkes som føljeton. Manualen ser imponerende ud ved første øjekast, men den er så kortfattet og rodet, at det kræver mange gennemlæsninger for at forstå alle detaljerne. De forskellige køretøjer styres på samme måde i det forvirrende 3D-landskab, og de har alle tendens til at gå i spin og cirkle formålsløst på grund af dårlig kontrol og langsom opdatering af omgivelserne. Det gør kampene mod de fjendtlige enheder meget enerverende, og det hjælper ikke meget, at jagerfly ikke kan ødelægge tanks og bygninger i denne simulation.

Missilerne rammer, og missilerne eksploderer, men effekten er lig nul. Du tror, det er en bug, men Mike Singleton kalder det design.

Jakob

AMIGA

1 mb

Stilbillederne er rimelige, men 3D-grafikken er langsom og forvirrende. Og så tænker computeren i 45 sekunder, hver gang den skal skifte til 3D-landskabet. Lydeffekterne er okay, men musikken er så skingrende, at hun dave vil kunne holde den ud i længere tid. Ashes of Empire styres udelukkende med joystick, og musen kan ikke bruges til noget, selv om meget af spillet går med at pege og klikke. Kedsomhed og gentagelse er nøgleordene i beskrivelsen af det strategiske gameplay, der virker skematisk og er forsimplet ud i det groteske. Det samme gælder for actionscenerne, der yderligere lider under dårlig styring og ulogiske begrænsninger. Hvis du har sat dig for at købe det her spil før din nabo, har du god tid. Meget god tid.

Grafik: 82%
Lyd: 24%
Gameplay: 31%

OVERALL
40%

PC

Ashes of Empire kommer til din personlige computer engang i fremtiden, men de tekniske specifikationer kendes endnu ikke.

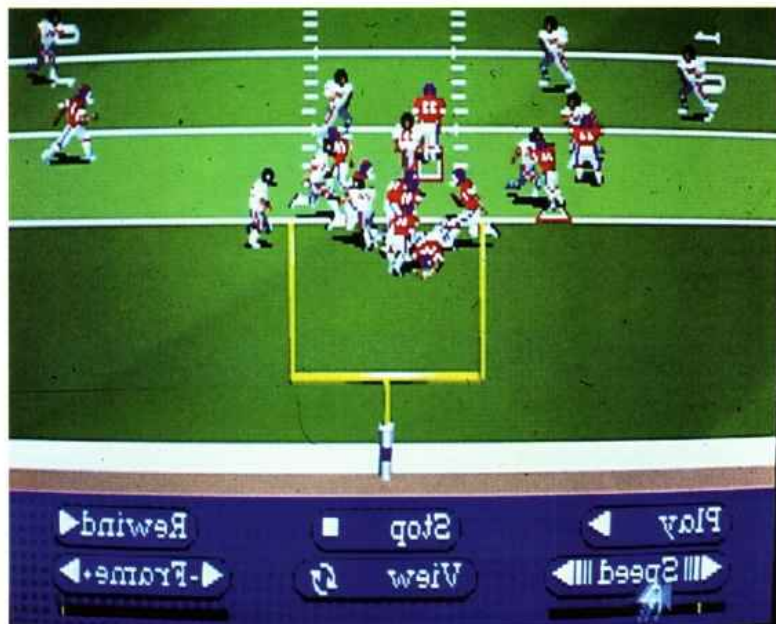
NFL KONAMI

Amerikansk fodbold er ikke en sport for små folk med tynde arme og store briller (ligesom Ejnar) (og Søren! Æv-bævl - Red.) Tværtimod kræver denne sportsgren sit store, svedige mandfolk, så Konami "Redskins" har spændt hjelmen, brugt deodorant under armene, og vil forsøge at besejre alle modstandere m.h.t. fodboldspil. John Madden Football fra EOA "49'ers", ser ud til at være eneste, kvalificerede modstander, så lad os se, hvad der kommer ud af denne kamp.

NFL har selvfølgelig taget alle de kendte, amerikanske fodboldhold med i spillet. Med mindre man mener, at et par uger i træningslejr skal gøre godt (det ER jo så afslappende), kan man gå direkte til sagen og spille en "venskabskamp" mod et af de andre hold, eller starte Super Bowl turneringen (deres svar på EM). Et hold vælges, og i tilfælde af en venskabskamp, også en modstander. Før kampen får man lige et par indledende statistikker om vejrforhold, og så kommer den obligatoriske "Heads or tails" om hvem, der begynder.

Under kampen styrer man en af spillerne, og man har en del bevægelsesfrihed. F.eks. kan man, når man skal til at gribe bolden, signalere "fair catch", så man bliver stående og undgår at 3 bulldozere kaster sig over dig på en gang. Alternativt kan man jo bare begynde at løbe op ad banen mod touch-down feltet, indtil man bliver mejet ned af de ovennævnte bulldozere. Dog er man ikke helt forsvarsløs, for ved et tryk på knappen kan man holde hånden op foran sig og bruge den som rambuk (med måde, altså) når man stormer igennem forsvaret. En sidste, desperat udvej, når vor tre, store venner er ved at hale ind på dig, er at kaste sig frem med bolden, inden de når at rulle dig ud til bolledej.

Hvis man føler sig som en stor elefant i balletsko på banen (med andre ord: I VEJEN!), kan man vælge kun at spille som coach. Det sidste viste sig hurtigt at være den bedste løsning for mig, da jeg ikke opnåede andet end at gå i vejen for medspillerne, aflevere bolden til de forkerte, og i øvrigt ødelægge enhver strategi - noget, som ville få almindelige fodboldhold til at lynche mig på stedet. Spillet bliver dog ikke min-



Gad vide om nogen ved hvor bolden er?

dre interessant af dette, for nu kan man nøje koncentrere sig om de forskellige taktikkers virkning og finde sine foretrukne metoder.

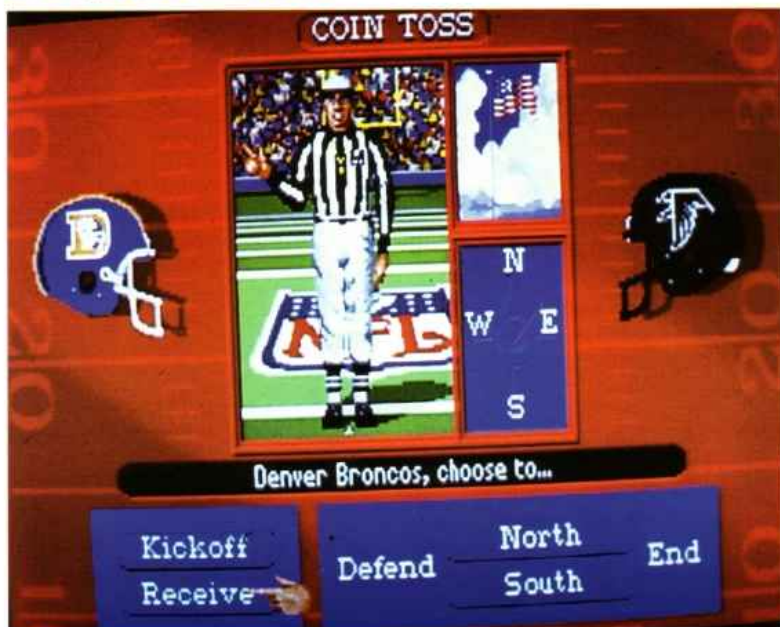
Når man bliver en rigtig garvet "coach" (sagt med drøvende, texansk dialekt), der tygger skrå og går med baseball cap, vil man selvfølgelig snart synes at de fastlagte måder at spille på, er for tæsedrenge, så det er der råd for. Man kan i så fald konstruere sine egne taktikker i en editor, og der er givet rig mulighed for at eksperimentere med både offensive og defensive taktikker - min personlige favorit hedder "Lige på & hårdt".

I bedste amerikanske stil, er der et overflødig-hedshorn af statistikker, der dækker stort set alt i spillet: Man kan se replays af hver spilling og få kyndige kommentarer til samme, og hver spiller har over

20 stats og gennemsnitsoplysninger (det undrer mig, at der ikke er angivet skomummer), der skulle gøre det muligt at sammensætte et super-hold - hvis man altså har tålmodigheden. I Super Bowl turneringen kan man oven i købet vælge nye spillere fra idræts-hold rundt om i landet, men man kan dog sætte computeren til at ordne DET for sig.



Her vælges den såkaldte taktik...



PC



VGA,EGA



ADLIB, ROLAND
Sound Blaster



640 kb



Eventuelt

NFL er ikke så flot og spilbart som John Madden Football, for man kunne godt have tænkt sig, at der var kølet lidt mere for grafikken og styringsdelen. Lydene er dog tilpas rå til at man kan forestille sig hvilke kvaler de stakkels quarterbacks udsættes for - selv uden lydort.

Det er tilgængeligt et grundigt spil, der lægger vægt på alle de væsentlige aspekter af amerikansk fodbold, dog uden at gøre det alt for uoverskueligt. Spillet henvender sig klart til folk, der har forstand på sporten i forvejen, for manualen er nemlig ikke særlig uddybende m.h.t. regler og strategier, men beskæftiger sig stort set kun med opsætning og betjening af spillet. Det er et absolut godt bud på amerikansk fodbold, men okay, det KUNNE være bedre udført. Det må siges, at John Madden løber af med sejren i denne omgang.

Grafik: 78 %
Lyd: 83 %
Gameplay: 84 %

OVERALL
83%

PREMIERE

CORE

"Cameras rolling..."

...and action!"

REVIEW SCENE 1, TAKE 1

Hun ligger på ryggen på den hjerteformede seng. Det hvidesenge-tæppe skjuler kødet, men ikke formerne. Morgenlyset slår ind gennem de tynde gardiner og tegner skygger i tæppets bakkelandskab. Hun er vågen, men bliver alligevel liggende lidt med lukkede øjne. Så slår hun sengetæppet til side og gyser frydefuldt, idet hendes tæer lander på det kolde stengulv.

"Stop! Stop!"

"Forkert manuskript, vi prøver igen!"

REVIEW SCENE 1, TAKE 2

Der er premiere i aften. Core Pictures nyeste storfilm er næsten færdig, og klipperen Clutch Gable har måttet tage de sidste par nætter i brug for at blive færdig med de sidste smårettelser. Han har ikke sovet i tre dage. Filmen kan han udenad nu, scene for scene, replik for replik, ord for ord, detalje for detalje...

Da Clutch Gable vågner, er solen stået op, og filmen er forsvundet.

Kun ét firma kan have hugget de seks filmruller: Grumbling Pictures. Clutch Gable haster mod konkurrentens filmstudier for at hugge dem tilbage, og der er præcis tre timer til den planlagte premiere, da han træder ind i Studie 1. Optagelserne er i gang: "Den ensomme rytter vender tilbage - igen".

REVIEW SCENE 2, TAKE 1

Når det kommer til stykket, er Premiere bare endnu et platformspil, men der er kælet så meget for detaljerne, at cineaster kan bruge dage på spillet, bare for at lege "gæt filmen" med vennerne. I studie 1 er temaet de sidste halvsovende mexikanere, indianere, bissende bisonokser, fotografer og meget andet, mesterligt mixet til en surrealistisk cocktail med bismag af filmhistorie. Clutch forsvarer sig med næverne eller med de dynamitstænger, han finder rundt omkring i handy økonomipakker.

En række døre gør det muligt for Gable at udforske begge sider af kulisserne. Både den flot malede forside med alle rekvisitterne og den simpelt afstivede bag-

side med lys og kameraer, som normalt er forbeholdt teknikkerne.

Når Clutch Gable har fundet vej gennem labyrinten, skal han løse en speciel opgave, før han kan indkassere en del af den stjalne film og gå videre til næste studie. Det kan ikke overraske mange, at western-afsnittet afsluttes med en duel, der akkompagneres af klassiske prærie-toner.

Studie 2 er helliget den sort/hvide film, og dynamitstængerne er skiftet ud med lagkager. I sagens natur er baggrundene lidt farveløse, og indianerne er afløst af mumier, undslupne fanger, Keystone Cops og gangstere.

Skrækkfilmene hører hjemme i næste studie, hvor både Franksteins monster og Quasimodo gæsteoptræder til uhyggelig musik og evige lynglimt. Senere følger tegnefilmsstudiet med sine svævende fisk, science fiction-studiet og eventyrstudiet.

REVIEW SCENE 3, TAKE 1

Clark Gable har tre liv, og han kan tåle en hel del, før han mister et af dem. Popcorn og sandwiches giver ekstra energi, og et klaptræ sørger for, at han ikke længere skal starte fra begyndelsen af studiet, hvis det skulle gå helt galt.

Ryder alle de tre liv, kan Clark Gable starte forfra i det studie, han er nået til, men uret nulstilles ikke, og de seks filmruller skal være samlet sammen på højst 3 timers uafbrudt spil.

Rundt omkring kan håndtag bruges til at aktivere og fjerne svævende broer og fælder, men det bliver aldrig så indviklet, at man mister overblikket. Mange

platforme er så brede, at Clutch både kan bevæge sig langs muren og helt ude ved kanten. Hele spillet igennem arbejdes der med de to dybder i skærbilledet, og vores hoppende helt kan flygte fra de fleste fjender ved at løbe forbi enten langs muren eller ude ved kanten, hvis platformen ellers er bred nok.

Amiga: Det er tydeligt, at grafikerne er den samme på Heimdall og Premiere



Systemet virker godt, men det er svært at se, i hvilket plan de flyvende skuespillere befinder sig. Især insekterne med 1 ton-lodderne i studie 4 volder problemer.

REVIEW SCENE 4, TAKE 1

Premiere er et udmærket platformspil i sin egen ret, men den gennemførte præsentation trækker spillet helt der op, hvor layouteren får mere at lave: Hitlogoet er placeret med fuldt overlæg.

"Hej, den duer ikke! Tag lige scenen om igen!"

REVIEW SCENE 4, TAKE 2

Premiere er et klart hit, og både filmskere og platformfreaks vil få mange sjove timer i selskab med Clutch Gable og hans letgenkendelige venner. "Sikke noget bæ af fyre! Kom så med den rigtige udgave!"

REVIEW SCENE 4, TAKE 3

Eneste nominerede i kategorien "Bedste Filmstil" er Premiere fra Core Pictures. Jeg åbner kuverten, og... (riks) Oskaren går til... Premiere! Giv dem en hånd!

"Helt perfekt!"

Cut!"

Jakob

Amiga: Fuld fart frem på sort-hvid-banen



AMIGA

AMIGA
(1 Meg.)

Grafikken i Premiere er meget detaljeret, og de seks levels spidder de forskellige filmgenrer med masser af humor og detaljer. Musikken underbygger stemningen med velvalgte kompositioner, og de alternative lydeffekter er rigtig gode. Clutch Gable er let at styre, og der er mange platforme at hoppe rundt imellem og mange fjender at skyde, banke eller undgå.

Meilemspillene er glimrende, endog ret avancerede, og de giver et velgørende afbræk i hovedhandlingen. Premiere er et hit, der skal ses. Mindst.

Grafik: 96%

Lyd: 93%

Gameplay: 89%

OVERALL
91%

PREY CDTV

KIRKMORENO

Jordens befolkningstilvækst har endelig sprængt ethvert håb om, at vores klode er nok. Efterhånden som mænd og kvinder er ved at blive presset fra Jordens overflade, krigene om de sparsomme fødevarer er ved at indtage en paddehatteformet facon og boligkrisen rammer milliarder, beslutter stolte mænd og kvinder sig endelig for at finde et nyt sted, der kan kaldes et hjem. Alting går betydeligt bedre end ventet, og snart begynder man også at udvinde mineraler og råvarer fra asteroider, belært af hvor hurtigt ressourcer kan slippe op.

Og så en dag ankommer en gruppe arbejdere og deres familier til planeten KG-42, for at udvinde usædvanligt store forekomster af mineraler. De kom som minearbejdere, jagere og udforskere.

De endte som bytte.

Så brutal er forhistorien til danske KirkMorenos nyeste CDTV-titel, og hvis du synes, at plottet lyder som noget fra en Aliens-film, er du ikke helt galt på den. Historien fortsætter nemlig med, at du bliver beamet ned til asteroiden, og skal udforske gangene for at finde ud af, hvad der egentlig gik galt, redde de mennesker, der tilsyneladende ligger livløse rundt omkring og komme væk inden helvedet for alvor bryder løs.

Og der går ikke særlig lang tid. Din kollega, der udforsker den anden halvdel af rumstationen, bliver nemlig fundet død i en gigantisk blodpøl, og gennem hans kamera ser man et glimt af en intelligent livsform, der ikke står opglivet i nogen databaser...

Hele ideen er egentlig enkel, forbløffende enkel. Handlingen følges gennem din hovedpersoners rumhjem, og udspiller sig hovedsageligt i snævre, klaustrofobiske gange, uden meget lys. Man kan til enhver tid finde et kort frem, som viser en grundplan over stationen, med din position indplottet og evt. andre interessante steder, som du finder undervejs. Det første du skal er at finde tilstrækkelig med ilt, for ikke at omkomme i løbet af sølle 60 sekunder.

Det, og meget mere for du at vide fra den mand, du hele tiden har radiokontakt med, og som fortæller dig, hvad man har fundet ud af, og hvordan det går med at få reddet mennesker. De er at finde i små rum, og du kan beam dem tilbage til rumstationen. Uheldigvis er der også til tider mere ubudne gæster i de forskellige værelser, og så er der ikke andet at gøre end at slå for livet, med de våben, man

CDTV: Et kig ind i et fremtidskontor.



CDTV: De kliniske og stille gange, der snart skal blive smurt til med blod og genlyde af dine skrig (wow!)

nu har kunnet finde...

Det vil ikke være fair at fortælle meget mere om spillet - handlingen udspiller sig langsomt, og radiokontakten, den nervepirrende lyd og den skræmmende grafik er som taget ud af en Aliens-film - og atmosfæren er den bedste, vi hidtil har set i et licensspil over de kendte Horror-film. En atmosfære, der langsomt fanger spilleren, og som faktisk holder spillet oppe.

For bag den teknologi, CDTV'en har gjort mulig, befinder dig sig ikke meget mere end et labyrintspil med kampsekvenser og noget, der med lidt god vilje kan kaldes adventure-elementer. Dermed blev det heller ikke med Prey, at vi fik et virkelig avanceret

CDTV-spil, der udnyttede pladsen andet end grafik og lyd.

Det gør heller ikke det store, for Prey er meget filmisk, med flere forskellige muligheder og løsninger. Ulempen ved filmen er, at CDTV-spilleren er urimelig langsom, og derfor har svært ved hurtigt at hente kort og de andre ting, man har brug for. Desuden gælder det, at når man er gået igennem et par gange, gider man formentlig ikke at spille det igen.

Men Prey er et meget svært, spændende og flot spil - og da det er mere end man kan sige om de fleste CDTV-titler, bør ingen snyde sig selv for en sightseeing-tur i de alt for kliniske gange på KG-42...

Christian



CDTV

Teknisk har ingen noget at brokke sig over. De grafiske, ray-tracede gange er meget flot udregnet, med perfekt belysning og et rigtig Ridley Scott-udseende. Radiobeskederne er på 8 forskellige sprog (de 5 verdenssprog og de tre skandinaviske), og er stemningsfyldte, omend til tider lidt dialektale og med lidt meget århusiansk accent! Resten af lyden er fantastisk, med tydelig lyd af åndedrag og hjertebanken, der meget hurtigt smitter af på ens egen. KirkMoreno har med meget enkle midler skabt en intens atmosfære, og Prey er et spil, der bør ses.

Grafik:
Lyd:
Gameplay:

86%
91%
78%

OVERALL
80%



Ondskabens meterlange skygge svæver langsomt over de visnende træer, de afsvedte græsmarker og de forgiftede floder. Den sorte silhoutte tager langsomt form af et ansigt, der med tilbagelænet nakke udstøder en dyrisk latter, der får duggen til at sile ned fra himlens drømmeagtige skumringsfarve. Kaniner, der ængsteligt ledte efter de sidste grønne rester med minimum af næring, falder om med den mimrende mund spærret vidt op i et desperat skrig på at råbe den paniske dødsangst ud. Om kort tid vil også de være dækket af rim, forvandlet fra glade dyr til iskolde forsteninger, uden noget håb om nogensinde at blive fundet.

Og i sporet fra skyggen, der langsomt forlader skoven gennem morgendisken, ligger afsvedne nattergale, livløse egem og ubevægelige rådyr, med verdens angst malet i de store øjne, angsten for det sidste, de så, og angsten for, hvordan deres artsfæller, ja for den sags skyld alt liv, nogensinde skal kunne bevare den mindste rest af den glæde og livsflamme, der så ubarmhjertigt blev slukket hos dem.

Skyggen viser for første gang sit ansigt, og det er nu tydeligt, at han bag sin kutte bærer almindeligt tøj, at han er coladrikkende programvare, der endnu engang er blevet tvunget til at genoplive ondskaben i endnu et afsnit af den lange række af rollespil, vi bliver oversvømmet med for tiden.

Man skulle tro, at baggrundshistorierne til den her slags spil blev skrevet i Klicheelands Ekkodal. Det korte af det lange er, at du endnu engang er den eneste, der kan redde verden, og at du ikke er en, men fire personer. I dit rejseselskab af tapre eventyrere er der en berserker, en snigmorder, en trubadur og en troldmand, og sammen skal de gå imod enhver fare,

Amiga: Vores gruppe af eventyrere får uventet besøg.



overvinde den for i sidste ende at kunne bukke begge ender sammen på den onde fyrste.

Spillet foregår mest i slimede huler, og du tilbringer det meste af din tid i de fugtige, monstrespækkede kældere.

Spillet ses lidt fra en isometrisk synsvinkel, skråt



Amiga: Det geniale magisystem er Legends største nyskabelse

oppe fra, og dit rejseselskab er symboliseret med fire små mænd, der går rundt i hulemiljøet, fuldstændig efter din kommando. Ude i siderne er der forskellige symboler og ikoner, meget i stil med Populous-spillene. Blandt dem er der blandt andet dragen Elliot, der hver eneste gang du går ind i et rum lige nedfælder det på et stykke dokument, så du til hver en tid kan kalde et kort frem. Mest brug får du nu for de ikoner, der symboliserer dine personer. Hvis du vil give ordre til en person, klikker du først på hans billede, derefter på "Take", "Look", "Open" o.s.v. Det er endda muligt at trykke på flere ikoner, så personen først åbner et skab, derefter undersøger det og tilslidst tager, hvad der er idet - altså sammen på samme tid.

Udover de generelle kommandoer, har hver person en særlig evne, du må lære at udnytte. Berskeren kan naturligvis gå berserkerang, og kan dermed hugge både arme og ben af monstrene i forrygende fart. Snigmorderen kan gemme sig i skyggerne, hvorfra snigangreb kan udføres, trubaduren synger glæde sange, der på en eller anden måde påvirker dit party, og troldmanden kan naturligvis kaste magiske trylleformularer.

Det er her, Legend virkelig adskiller sig fra andre. Der er ingen, der her fortæller dig, hvilke spells du skal kaste - du laver dem selv. Troldmanden har fra starten ingredienser og runer, der symboliserer mis-

sil, skade, healing, paralyze o.lign. Men det er helt op til ham selv, hvordan han kombinerer dem. På den måde kan en god troldmand skræddersy et specielt spell, der først teleporterer ham ud i fjenderne, derefter gør ham usårlig, senere starter en voldsom eksplosion, healer dine egne folk og teleporterer dig tilbage i sikkerhed - altså sammen muligt med eet spell!

Legend er på ingen måde særlig originalt, med alt for mange monstre og for få puzzles. I byerne er der de sædvanlige forretninger, monstrene er de samme som altid o.s.v. Derfor er det måske ikke noget essentielt "must-buy", men et stabilt stykke håndværk, peppet gevaldigt op af det nye magi-system.

...og den mørke skygge smilte ved sig selv ved tanken om, at ondskaben vil blive ved at opstå, så længe der er behov for den.

Christian

AMIGA



640 kb



Amigalet

Spillets grafik er tydelig, klar og med god brug af farver, men da det kun fylder to disketter, er der ikke meget plads til at fylde hulerne ud på nogen inspirerende måde, så de samme møbler går ofte igen. Lyden består hovedsageligt af din troubadurs musik og samples, der ikke er meget værd.

Spillet er underholdende, rimelig morsomt og uforpligtende. Der er sjove detaljer (som kyllingen der læmmer, hvis man flytter en "chicken"), og et par få gode puzzles.

Grafik:

85%

Lyd:

71%

Gameplay:

83%

OVERALL
83%

PC



VGA, VGA



AdLib, Sound Blaster



640 kb



EVENTUEL

Grafisk er Legend et udmærket spil, selvom variationen ikke er så stor. Lydmæssigt er der enkelte lyspunkter, med et par gode melodier (hvis du har lydkort!) og samples, og også her gælder det, at der mangler variation - ganske som i selve spillet, der alligevel er fyldt med ganske mange gode features. Et spil til den, der venter på det næste, store rollespil.

Grafik:

88%

Lyd:

74%

Gameplay:

83%

OVERALL
83%



Amiga: Receptionisten vil tilfredsstille gæsternes mindste behov...

FASCINATION

COKTEL VISION/ DIGITAL INTEGRATION

Er du en af dem, der blev præsenteret med bien-blomsten-pollen-honning-modellen, da du sidst stillede dine forældre et spørgsmål, de syntes var pinligt? Eller har de snarere anvendt Størke-metoden? Hvis du ikke er kommet videre siden da, er det måske ikke nogen god ide at læse videre - måske kommer jeg til at anfægte et par ting i dine forældres opdragelse...Jeg er nemlig kommet i den kedelige situation, at jeg skal anmelde et fransk spil, der ikke bare nøjes med at løfte dynen, men også forklarer, hvad der sker inde under den. Det er med andre ord...gulp...erotisk. Det giver mig nu to muligheder: Enten kan jeg være enormt fordømmende, finde det store Censur-skilt frem, presse læberne sammen og brokke mig, med risiko for at blive hængt ud som en stivnakke, eller jeg kan indrømme, at jeg egentlig synes, den slags er rimelig morsomt, med risiko for at blive tegnet stemplet som en pervers, frustreret ung mand, der kun er ude på at lede bebumsede, blege 13-årige computerfreaks på vildveje. Jeg tror, jeg vælger det sidste.

Fascination er ganske fascinerende, selvom der ikke er noget nyt i forhistorien. En kendt videnskabsmand falder død om i det fly, hvor du tilfældigvis er kaptajn, og lige før han tager sin sidste mundfuld lilmættede luft, giver han dig sin dokumentmappe og fortæller dig, at indholdet ikke må falde i de forkerte hænder, og at koden iøvrigt er...AARGH

Nu er du ikke hvemsomhelst. Du hedder nemlig Doralice May, har lange, slanke lår, blodrøde læber, og store, fyldige, runde, bløde på...ndelokker. En kvinde, den mest sexede kaptajn på ruten mellem Paris og Miami, og du er vant til at have spredte...interesser. Efter at have åbnet kufferten, finder du en lille ampul, der senere viser sig at indeholde verdens mest sexstimulerende middel - dødsensfarligt i de for-

kerte hænder, helt unødvendigt mellem dine nylakerede negle. I dette grafiske adventure skal du imidlertid bekæmpe den onde Doc, der hellere end gerne vil tage dine ampuller, og andre ting, som du for længst har mistet.

Doralice viser sig nemlig selv at være lidt af en nymfoman og ekshibitionist. Vælger man f.eks. at sende hende i bad, får man lov til at kigge med, takket være digitaliserede seksvenser (gad vide, hvem de har digitaliseret?!), prøver hun undertøj, får du også lov til at bryde ind i hendes omklædningsrum, kun forhindret af en let betuttet fransk mund.

Nå, tilbage til selve spillet. Alting er musestyret, og kontrollen minder meget om den, vi lærte at værdsætte i Cruise for a Corpse, hvilket faktisk betyder, at du meget hurtigt er igang.

Spillet største problem er, at man ikke ser nok...muligheder for at lave noget, som ikke lige hører til spillet. Om det er fordi franskmændene er nervøse for, at ens fascination skal gå helt over gevind, og at man går helt amok på de mennesker, der går rundt i spillet, vides ikke med sikkerhed. Men handlingen er temmelig lineær, nogen gange så meget, at du ikke kan forlade et rum, før du har løst det puzzle, der befinder sig der.

Det er lidt en skam, for Fascination er faktisk et rimelig morsomt spil, selvom nogle af de seksuelle momenter virker lidt påklistret, beregnet for at forarge englænderne.

Til gengæld er der noget vidunderligt fransk...humor i Fascination. Tænder man f.eks. for en bilradio, inspirerer det kølerfiguren til at bogge helt uhaemmet, ligesom der ligger mere end undertone i de samtaler, man fører med folk.

Det er også meget skægt for en gangs skyld at spille en kvinde - selvom hendes tankegang kan være lidt

svær at sætte sig ind i. Men det behøver man vel heller ikke...

Christian

AMIGA

2 MB EVENTUELT

Spillet er ret flot - på mange måder. Det er tydeligt at franskmændene godt kan lide at gøre noget ud af ting som lyd og grafik. Desværre er spillet en smule for straightforward og for nemt, men er man begynder, og ikke snerpet, kan man da godt få et par forrygende timer ud af det. Det bliver en 69'er.

Grafik:	93%
Lyd:	87%
Gameplay:	64%

OVERALL 69%

PC

EGA, VGA, MCGA InterSound Rotand & Sound Blaster 640 kb Påkrævet

Grafikken er meget tydeligt tegnet, og der er mange gode detaljer, der giver mulighed for at gå en lille smule på opdagelse. Mulighederne er desværre ret begrænsede, og henvender sig mest til begyndere.

Grafik:	91%
Lyd:	75%
Gameplay:	64%

OVERALL 67%

SHORTIES

De mindre interessante, de genudgivende og de billige.

BC KID Hudson Soft

Her på redaktionen ved vi kun meget lidt om BC Kid. Han er helten i et platformspil af samme navn, men hvad han egentlig hedder, og hvad han i virkeligheden er ude på, står heni det uviste.



Vi har bare en corny lyserød diskette og en anelse om, at BC Kid blev født på en PC Engine for ikke særlig længe siden. Ret gammelt er han i hvert fald ikke. Huledrenge er iført et rødt hulemandsskind, der har mistænkelig stor lighed med en ble, og han er udstyret med et stort, vandfyldt babyhovede.

Hovedet er hans eneste våben.

Med det kan han nikke ødelæggende skaller til forbipasserende fjender, der er så søde, at de næsten må have japansk oprindelse.

Når han hopper omkring, inspirerer et tryk på skydeknapen ham til at vende sig i luften, så han kan lande på sine fjender med hovedet først. Det er et glimrende trick, forudsat at BC Kid altså rammer et monster frem for hård klippegrund...

Spillet er godt programmeret, og den lille huledreng og alle hans fjender bevæger sig blødt og hurtigt. Lyden er i orden, og

bonusting og sjove detaljer gør BC Kid til et værdigt tidsfordriv. Når den lille blehelt for eksempel prøver at hoppe af et hul, der bare er for dybt, sætter han tænderne i klippesiden så højt oppe som muligt og graver sig det sidste stykke vej!

- JS
AMIGA: 86%

ERIK - ???

Erik er en temmelig skvattet viking. Hvor alle andre drikker mjød, plyndrer og voldtager, vil Erik hellere udforske gamle borge, se på sommerfugle og spise sukkermadder hjemme hos mor, mens han sætter pyntekvaster på sine horn.

Så dit valg er nu: Vil du helst være en viking af den gamle slags, eller vil du være som Erik? Har du købt Erik, har du ikke noget valg, men skal være Erik, styre Erik i spillet Erik og gå med Erik på udforskning i Eriks borge.

Erik er et rigtig lavprisspil, bare med den undtagelse, at det faktisk er rimelig skægt. På en lang række platform-levels skal Erik hoppe rundt, finde en nøgle

og løbe hen til den dør, der fører ham videre. Undervejs er der en masse fjender, som Erik kan kaste knive efter (lidt viking er han, trods alt!). På samme platforme er der juveler, som han kan købe ekstra-våben for i de butikker, der er strøet med nænsomt hånd rundt omkring.

Det, der pifter Erik op, er, at der er en masse skjulte ting, som man kun opdager ved et tilfælde, men som kan give adgang til hemmelige rum, mange point eller lignende - som vi kender det fra utallige Rainbow Islands-kloner. Hvad der desværre trækker ned, er den manglende continue- eller password-funktion. Hver gang du dør, er det helt forfra.

- CS
AMIGA: 69%

LINKS - U.S.GOLD U.S. Gold

Dette golfspil vakte en del påstyr, da det første gang dukkede op til PC'en, for snart to år siden - og med god grund. Den flotte grafik, de samlede effekter og det rimelig simple spil blev rørt sammen til en god gang skotsk Haggish. Dertil tilsatte man en masse ekstra-disketter med populære golfbaner fra hele verden, en knivspids reklamekroner, og pludselig havde man salgssucces, som alle gerne ville sætte tænderne i.

Problemerne opstår desværre ret tit, når man skal konvertere den slags. En Amiga er en snak, har andre muligheder, men den slags har U.S. Gold åbenbart glemt, og har kørt videre med deres gamle opskrift.

For det første kræver de, at du skal have en hard-disk. Det virker fuldstændig urimeligt, når spillet kun følger 3 disketter og kun har en enkelt golfbane med. Desuden er det ca. 60 sek. om at loadet spillet, hvilket er UACCEPTEBELT for en harddiskejer.

OK, grafikken er meget flot (men langsom), de samlede effekter gode (men trættende i længden) og spillet er stadigvæk simpelt, men man får reelt ikke så meget for pengene. 18 huller er ikke meget, og det virker en smule Klaus Riskjærsk at ville kræve 200 kroner for yderligere 18 huller.

Du kan klare dig meget bedre uden. Og skal du absolut svinge køllen (!), bør du købe PGA Golf Tour eller Microprose Soccer.

- CS
AMIGA: 52%

LOCOMOTION Kingsoft

99 pct. af alle danske drenge har på et eller andet tidspunkt drømt om at blive lokomotivførere. De fleste droppede ideen, da de fandt ud af, at det var skiftesporene, der bestemte, hvor togene endte, mens nogle få gik hen og blev rangermestre. Det er der, magten ligger!

Andre Wuethrich fra Tyskland er ikke rangermestre, men han har lavet et sjovt lille spil, hvor drenge i alle aldre kan få afløb for deres togmani. Scenen er naturligvis et kompliceret rangerterren med skiftespor, sving og remiser. Togvogne dukker frem fra de forskellige bygninger og begynder at køre, og det er din opgave at lede dem sikkert til den rigtige destination. Musen er dit eneste våben. Med den kan du klikke på skiftesporene og stoplysene for at holde orden på skinnerne. På hver bane skal du fragte et vist antal vogne sikkert igennem skinnelængden, før brændstof - eller vognene! - slipper op. Hvis det lykkes, går du videre til den næste af de over 100 baner, der heldigvis er delt ind i sektioner, så du ikke skal starte

helt forfra, hver gang du dummer dig.

Locomotion er let at lære, men det kræver en computers overblik(eller absolut koncentration) at holde rede på fire vogne, der ruller i alle retninger på et indviklet rangerterren. Nye strategier må udvikles på hver bane, og puslere i alle aldre er garanteret underholdning langt frem i tiden.



Spillet indeholder en editor, så du kan lave dine egne baner og ændre grafikken, der som udgangspunkt er klar uden dog at være stor kunst. Lydeffekterne er som de skal være med fløjten og rangerrasen.

- JS
AMIGA: 88%

SPECIAL FORCES Microprose

Hvis du går rundt alene og skraler "Ajjjjj wåååntt tuuuu bæææææ aannn ææææærrrrbååånn raaaaanj", har klippet dit hår med en flammekaster og godt kan lide at bide hovedet af forsvarsløse kyllinger, er der måske håb (men formentlig ikke!). I hvert fald har Microprose lavet PC-versionen af deres Special Forces-spil, der kom ud på amigaver for et halvt år siden. Vi fik aldrig en anmelderkoipi, men kan berette, at der er tale om en slags efterfølger til Airborne Ranger, med den store forskel, at du her har kontrol over fire forvoksede drengespejdere, der skal igennem en række missioner.

Du vælger fire mænd ud blandt et helt hold, og dit valg bør afhænge af, hvilken del af verden i skal til, hvilken type mission o.s.v. Derefter bliver i kastet ned over målområdet, og skal finde den mand, der skal skydes, den bunker, der skal jævnes o.s.v.

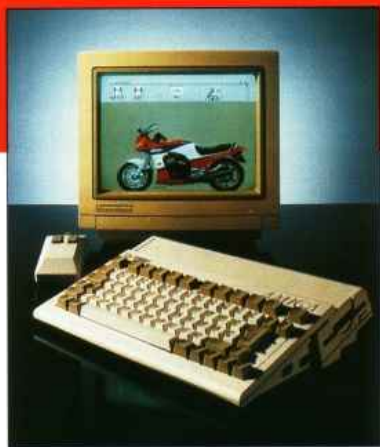
Der er kommet både noget godt og noget dårligt ud af, at man nu har fire personer. Det giver selvfølgelig nogle muligheder for baghold og sammenhold (model Tjikkerlikker), men uheldigvis øger det også forvirringsgraden. Missionerne er ikke så mange, ikke så afvekslende, men Special Forces formår stadigvæk at være et rimeligt, forvokset actionspil.

- CS
PC: 74%

Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye **AMIGA 600** er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 HD.



AMIGA 600 3.295,- inkl. moms • **AMIGA 600 HD** 4.995,- inkl. moms

AMIGA 600
STÆRK NYHED!

Bliv slank med: Computer- Cola kuren

Du synes sikkert det lyder dumt og helt hen i vejret - at tabe sig ved at sidde på sin flade foran computeren, med en flaske cola og en pose chips! Ikke desto mindre er det lykkedes for mig, og jeg laver faktisk ikke andet. Kuren går ud på at overholde disse grundelementer: Coca Cola med isterninger Chips/Slik Ingen motion Computerkodning

Ved at følge min kur, har jeg på ca. 2 måneder tabt mig fra omkring 83 kilo til 73.2 her den anden dag (Jeg er ca. 181 høj). Og er blevet tynd som en ål

Hvis du selv synes du er for fed og ulækker, så lad være med at tro på kost-eksperterne og sundhedsflip og masser af motion. Jeg dyrkede meget hård motion 7-8 gange om måneden (Har 1. Dan i en KungFu klub kaldet Shin Do Ken Kempo) uden at tabe noget. Grunden til dette var at jeg simpelthen bare åd mere, jo mere motion jeg lavede, det nyttede ikke noget som helst.

Isterningerne vigtige

For at kroppen kan begynde at udskille dit ulækre fedt må den først renses. Det gøres ved at drikke cola i spandevise. Hvis du bare drikker cola sker der ikke så meget. Men drikker du derimod cola med isterninger, så skal du på toilettet hele tiden. På den måde kommer du af med mange affaldsstoffer som er ophobet i din fede krop. Det vil være helt normalt at gå på toilettet 5-10 gange om dagen. Spis aldrig morgenmad af nogen slags og slet ikke før klokken 12. Snup istedet et glas cola med is.

Cola indeholder koffein og kul-dioxid, som får dig til at glemme at du godt kunne æde en pizza eller morgenburger. Cola indeholder også en kolossal mængde sukker, som du skal bruge for at holde din hjerneaktivitet oppe, ellers kan du jo ikke gamble eller programmere.

Når du så bliver sulten henad eftermiddagen, så snup en pose chips. Helst skruer eller andre der indeholder under 20% fedt. Chips vejer lidt men svulmer op i



Uanset hvad forskerne siger, så er det nu bevist at du faktisk kan tabe dig, ved at sidde foran computeren og spise chips og drikke cola!

Af Bo Bendtsen

din mave når de blandes med colaen dernede. Der skal ikke meget til før du bliver mæt. Snup evt. 100 g Twist eller lignende chokolade. Dette er kun 200 gram mad om dagen, men det kan man sagtens klare sig med.

Problemet er nemlig ikke hvad du spiser, men hvor meget du spiser. Den store mængde cola vil sætte dit stofskifte betydeligt i

vejret, hvilket vil sige at du hurtigere forbrænder slaskedellerne.

Motion (Hvad er det?)

Ved at lave motion omdanner du sukkeret i colaen til fedt. Motion er sikkert sjovt, og nogle vil måske have den frækhed at påstå det ligefrem er sundt. Problemet er, at du bruger energien

forkert ved at dyrke motion. Du vil svede al den ekstra væske ud igennem kroppen, istedet for at rense det igennem afløbsrørene.

Lav ikke for meget fysisk arbejde og undgå for alt i verden havearbejde/husarbejde for dine forældre...

Den eneste form for motion jeg får for tiden er, når jeg har taget min bil ned til Netto og købt Cola. Køb altid store 1 1/2 liter flasker, og for at kuren skal virke rigtigt, er det vigtigt at drikke MINIMUM 1 liter om dagen.

Ting du skal undgå: Alt med familien

Der spises altid for meget, når maden først er på bordet derhjemme. Her vil du glemme alt om viljestyrke og kure, når du sidder foran kæmpe engelske bøffer med en fed sovs.

Spis aldrig varm mad, og vigtigst: undgå kød af enhver slags! Kød tager ufatteligt lang tid at fordøje, og din krop bruger så alt energien fra colaen til at fordøje maden, istedet for at forbrænde fedt. Kød tager 30-40 timer at fordøje, hvor f.eks en pose chips tager 1-2 timers tid.

For at fuldføre kuren er det vigtigt at sidde på en stol hele dagen. I siddende stilling fordøjer kroppen hurtigst den indtagne føde. Hvis man står op, bruges energifeltet på musklerne i benene. Ved at ligge ned presses maden ikke hurtigt igennem systemet, derfor er den siddende stilling den perfekte og giver dig hermed en undskyldning for at sidde foran dyret hele dagen.

Virker kuren ikke på dig så er det bare synd, men husk hovedsagen:

Chips med lidt fedt, masser af cola og ingen motion - så skulle den være hjemme. Det er op til dig selv, hvor meget du vil tabe dig, men alkohol mere end en gang om ugen frarådes.

(Fordi kuren virker på Bo Bendtsen, er det ikke sikkert at den virker på dig. Derfor hverken kan eller vil bladet påtage sig noget ansvar overhovedet i forbindelse med denne artikel. Prøver du alligevel kuren, er det helt dit eget ansvar!)

GAMES PREVIEW

Et pust fra en fremtid, der byder på utallige stortitler...

FRONTIER - ELITE II

Hvis der er nogen titel, der er blevet ventet på med spænding i meget, meget lang tid, så må det være denne. Og Konami, der noget overraskende har fået lov til at lave den lover, at de ikke vil skuffe forventningerne.

Du kan vælge imellem arcade-action eller et rollespil, hvor du bliver kaptajn til et lille rumskib, på vej ud mod endeløse eventyr, der blandt andet involverer Targhoids, handel og udforskning af galakser. Der vil være en lang række ekstra missioner, hvor du kan blive hyret af militæret, politiet eller piraterne - hvis du vel og mærke er god! Desuden skulle det være muligt at lande direkte på planeterne, flyve rundt mellem bjerge og endog få kontrol over rumskibe, der er mere end 20 kilometer lange!

Men forholdene er også store. Spilleområdet er en hel galaxe,

bestående af mere end 100 solsystemer og baseret på rigtige, astrologiske data. Planeterne er meget nøje udarbejdet, så der både er skove, kratere, floder og meget, meget mere.

Spørgsmålet om Frontier på nogen måde kan leve op til sin forgænger, skulle vi gerne få besvaret får jul.

THE LEGACY OF QUEST II - HERO QUEST II

Det gamle land, der af en eller anden grund altid er rammen for alskens ødelæggelser er på vej til at komme i problemer. Denne gang er det et pestangreb, og den gamle troldmand, der ellers skulle klare ærterne er selv blevet en smule plettet. Derfor har han samlet en gruppe eventyrere, der skal skal forbi Skyggebjergene og snige sig ind i et andet magisk land ved navn Kolcoth, og finde to



B17 FLYING FORTRESS

Der er efterhånden temmelig mange forskellige flysimulatorer, og eftersom interessen for spil, der efterligner de nyeste kampe med alle deres våbensystemer og højteknologiske missiler, er dalende, gælder det for de store firmaer om at sadle om i tide.

B17 var et bombefly under 2. verdenskrig, og nu er der virkelig mulighed for at skabe gråd og tænders gnidsel blandt civilbefolkningen i Berlin. Din base er i England, og du har kommandoen over flyet, der skal flyve i formation gennem 25 drabelige missioner.

Der er 10 forskellige arbejdspladser i flyet, og hvert sted er der en computerstyret mand, men vil du være sikker på, at tingene går ordentligt for sig, kan du til hver en tid overtage kontrollen, med et hvilket som helst problem. Store dele af spillet foregår på en kontrolskærm, hvor du kan aflæse rapporter, rokere rundt hvis nogen bliver såret o.s.v.

Denne store grad af medbestemmelse afspejler sig også i, at det er DIG der giver forfremmelser og medaljer til de folk, du synes er dygtige.

PC-versionen skulle være ude nu, og bliver forhåbentlig anmeldt i næste nummer, mens Amiga-folkene må vente til efter nytår.



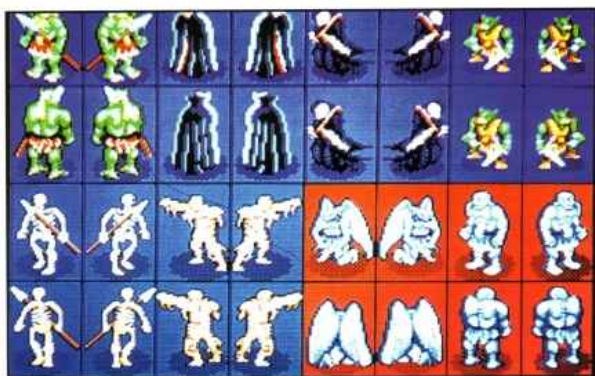
KGB

Meget kan man sige om KGB, men de gjorde deres arbejde grundigt. Det må du sande, når du tager rollen som GRU kaptajn Maksim Rukov, der af mærkelige årsager er blevet overført til afdeling P i KGB's 2. direktorat i Moskva - i dagene op til August-begivenhederne.

Afdeling P blev grundlagt i Perestrojka's begyndelsesfase, og havde til opgave at undersøge mulige tilfælde af KGB-korruption. Så du har fået nok at lave, og som om det ikke var nok, skal du nu også udforske mordet på detektiv Golitsin, der tydeligvis også kom en smule på tværs af systemet. Hvem kan du stole på?

KGB er lavet af de samme franske programmører, som lavede Dune, og grafikken er flot, mens Maksim udforsker det ikon-baserede, ildevarslede KGB-miljø. Der vil bl.a. blive mulighed for at filme nogen af udforskningerne på et videokamera, men meget mere vil Virgin ikke ud med - det er hemmeligt.

Forventes ude i oktober til Amiga og PC



talismaner, der skulle bringe fryd og gammen til alle.

Mon ikke den slags plot bliver skrevet i et økko-rum?

I hvert fald har vi fået fortsættelsen til Gremlins meget populære brætspilskonvertering, der er en smule mere sammenhængende end forgænger. Mellem hver af de ti scenarier kommer sekvenser, der sammenkæder det hele, og handlingen er ikke længere hensat til slumede grotter, men foregår i lige så høj grad i skove og andre steder. Men styresystemet skulle der ikke være pillet ved, og spillere af den gamle titel vil med det samme kunne gå igang med det nye spil, lover Gremlin.

Vi får se til november på vores Amigaer

FLASHBACK

Fra programørerne bag Cruise for a Corpse og ikke mindst Another World, er der nu mere vektorstyret arcadeadventure.

Conrad B. Hart er en forsker, der har fundet ud af noget spændende. Det viser sig, at utallige af lederne i vores samfund rent faktisk har en speciel molekyle-sammensætning, der giver dem store egenskaber. Det viser sig, at de i virkeligheden er fremmede fra en anden planet, der vil infiltrere og regere verden. Problemet var bare, at Conrad begyndte at råbe meget højt op om sine opdagel-

ser - og blev fanget, fik slettet sin hukommelse og indsat i et særligt hospital. Han flygter på en Hover Bike, men bliver på vejen skudt ned, og lander på planeten Titan. Og midt i junglen, det meste af planeten består af, skal han udforske - ikke bare planeten, men også sin egen hjerne, der ikke er meget værd i øjeblikket. Spillet er bygget op meget som Another World, og Conrad skal udforske, tjene penge, udsøge folk og meget mere. Det ser ud til, at der er gode ting i vente, når spillet udkommer sidst i 1992 til Amiga og PC.



DAUGHTER OF SERPENTS

Millenium kaster sig nu også over den grafiske adventuregenre, og de første spæde skærme, demonstreret på det nyligt overståede ECTS-show giver håb om et virkeligt kvalitetsspil.

Handlingen foregår i Alexandria, Egypten i 1920'erne. Rygtene blandt de mange arkæologer virrer omkring et gammelt skrift, der skulle rumme fantastiske kræfter. Samtidig ankommer du med det gode skib SS Dacia. En mærkelig tyrker, der tilbragte hele turen i sin kahyt bliver angrebet af en araber, bevæbnet med knive. Tyrkeren skyder adskillige gange, men araberens fortsætter med blyet i kroppen, og falder først død om efter at han har stukket sit offer ned. Før du ved af det, er du hvirvlet ind i en forfærdelig historie om magtbegær, forræderi og grådighed efter kulturskatte.

Millenium har gjort et fantastisk stykke research-arbejde og lover at have gengivet det meste af Alexandria nøjagtigt, efter gamle fotografier o.lign. Du kan til hver en tid slå op i den bog, der er indbygget i spillet, men forvent, at alle vil forhindre din eftersøgning - også dem, der ikke normalt ville blive kaldt mennesker...

PC-ejere kan forvente det ude før jul, mens Amiga-folkene må være tålmodige til årsskiftet.



WEEN

Franske Cocktail Vision har ting i ærmet, der kan gøre enhver tryllekunstner misundelig. Udover det nærmest episke Inca, som vi vil omtale næste nummer, er der andre fantastiske grafiske adventures på vej - og Ween bliver det første.

Okhran er gammel og svag - og langt væk er Kraals skygge ved at blive lang igen.

Og det er lidt et problem, at de to ting skulle ske samtidig. Okhran var nemlig en meget dygtig magiker, der beskyttede De Blå Stens Kongerige mod Kraals ondskab. Dit navn er Ween, du er den gamle kortkunstners barnebarn, og du skal opfylde en profeti, som du ikke engang kender. Det er det, du skal finde ud af, og selv dine egne magiske evner er ikke helt tydelige for dig endnu.

Alle personer i spillet er filmet og animeret efter videooptagelser (undtagen de mest muterede monstre!), og Ween vil opdage mange mærkelige ting. Men der er hjælp, dels fra den jordbærsplidende flagermus, dels fra et tvillingepar, der til tider kommer til at smide tingene væk. Om den franske, lidt mærkelige, måde at lave spil på viser sig på en positiv måde, får vi at se i starten af november på PC og Amiga.



RAGNAROK

Skak har i lang tid nydt æren af at være det mest populære brætspil i verden, men det føler Mirage sig sikre på kun er et forbigående fænomen. Med deres Ragnarok lover de nemlig, at der vil blive vendt helt op og ned på tingene - Ragnarok skulle nemlig være lige så udfordrende og have betydeligt mere dybde end skak - udover at der naturligvis er bedre grafik.

Spillet er baseret på et gammelt nordisk tidsfordriv, hvor de to sider, god og ond, består af normale og magiske brikker, der symboliserer guderne.

Den gode side skal føre Odin fra hans startfelt ud til et af hjørnerne af brættet - de onde skal forhindre det.

Hver brik bevæger sig på forskellige måder (som skak), og har et særligt styrkeforhold til de andre brikker (som Stratego). Spilleren kan enten spille mod en ven, eller en af de 12 computermodstandere. Med i spilkassen følger også en bordudgave af spillet, så man kan planlægge lidt på forhånd.

Alt tyder på, at Ragnarok bliver en kandidat til julepakkerne på både PC og Amiga.

Take 2 - Realtime Animation

Et af de nyeste animationsprogrammer til Amiga er "Take-2", hvormed du kan styre en digitizer og et videokamera, og dermed tage tegninger direkte fra papir og sammensætte dem til en grafik-animation.

Af Flemming V. Larsen

Et firma som tidligere har gjort sig bemærket med deres forholdsvis billige realtime video-digitizer "Vidi-Amiga" ("The Complete Colour Solution"), Rombo, står bag Take 2, et animationsprogram der kan styre en digitizer, således at du, med et videokamera, kan "grabbe" f.eks. tegninger fra papir, og så sammensætte dem til en animation på skærmen.

Og hvor god er den så til det? Det ser vi nærmere på.

Pakkens indhold

Programmet leveres i en pakke med tre disketter, en manual og en lille plastikskinne.

Selve programmet fylder ikke mere end 122 kb., resten af diskpladsen er fyldt op med sound-samples, Iff-billeder og et installationsprogram til harddisk.

Manualen, som er på engelsk, er af rimelig standard, med gennemgang af de enkelte funktioner, øvelser, ordforklaringer og kapiteloversigt. Dog savner jeg et stikords-register. Den lille plastikskinne er forsynet med to tapper, som skal passe i de huller man kan lave i sit tegnepapir med en standard hulle-maskine. Skinnen kan limes fast på (lys)bordet og bruges til at sikre, at de enkelte tegninger ligger ens under kameraet ved digitalisering.

Kompatibel er ikke det samme som brugbar!

Selvom programmet, som der står på pakken og i annoncerne, er kompatibelt med alle amiga-modeller - så kommer man dog ikke langt med en standard A500. Hvis man virkelig skal have glæde af dette program, kan man godt begynde at spare op til en kraftig RAM-udvidelse (min. 3 mb.).

Take 2 arbejder nemlig ikke

med komprimerede animationsformater ("anim opt 5"), som man ellers er vant til fra de fleste amiga-animationsprogrammer i dag; men derimod efter page-flipping princippet - dvs. med enkeltbilleder, som alle skal kunne ligge i amigaens RAM. En lo-res 32 farvers-animation på f.eks. 100 billeder (som med standardhastigheden på 12.5 bill./sek. giver en spilletid på 8 sekunder) vil altså skulle bruge omkring 3.5 mb. hvortil skal lægges ca. 200 kb til program, skærm-billeder mm.

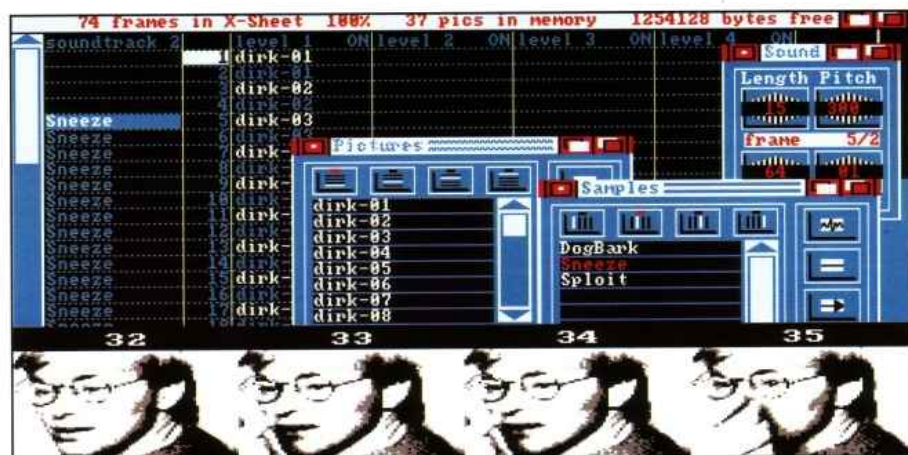
ning af komprimerede animationer ændres hastigheden ofte i takt med, hvor store forskelle der er imellem de enkelte billeder.

En anden fordel ved pageflipping er det frie farvevalg (som dog også er muligt indenfor "anim opt 5"-normen; men bare sjældent bliver udnyttet!). De enkelte billeder kan have hver sin palette (så længe antallet af farver og opløsning er ens!).

I pageflipping er det også nemt at genbruge de enkelte billeder forskellige steder i en animation. Dette kræver ikke ekstra hukom-

Line-tester

En anden vigtig brik i forståelsen af, hvorfor man har brugt tekniken, kan læses ud fra programmets skabelseshistorie. Take-2 er i første omgang skabt som en Line- eller Pencil-tester. I de traditionelle animations-studier optager man løbende de enkelte scener eller sekvenser ud fra skitser (stregtegninger), for på den måde at kunne bedømme animationens forløb og timing og for at opdage fejl og mangler, inden man sætter den dyre og tids-



"Take 2" arbejder efter pageflipping princippet - det vil sige med enkeltbilleder, som alle skal kunne ligge i Amigaens RAM.

Er pageflip et flop?

I første omgang kan det måske nok undre, at et så nyt program gør brug af denne gamle teknik - men pageflipping har dog også sine fordele. Den vigtigste er nok den konstante afspilningshastighed. En konstant hastighed har stor betydning ved synkronisering mellem lyd og billede, eller hvor animationen f.eks. skal genlock'es med videofilm. Ved afspil-

melse. Så når man arbejder med animationer af "et-skridt-frem-og-to-tilbage"-typen, behøver den ikke at fylde meget mere end en komprimeret animation. Et eksempel kunne være en jonglør, som kommer ind på scene og jonglerer med nogle køller, bukser og går ud igen. Her vil det være muligt at lave et forholdvis langt jonglørnummer med genbrug af ganske få billeder i forskellig rækkefølge.

krævende rentegning og farvelægning i gang. Normalt har man brugt almindeligt filmudstyr til disse testfilm - og har altså skulle vente på fremkaldelse osv.

Manden bag dette program, Geert Vergauwe, som arbejdede som selvstændig animator og senere som underviser, fandt at denne metode var for besværlig og for dyr. Han kendte ikke meget til computere; men alligevel mente han, at det kunne være løsnin-



Animationer kan gemmes som "opt 5", der dermed kan bruges i bl.a. Deluxe Paint.

gen, at bruge en Amiga til at lave en hurtig, billig og brugervenlig line-tester. Og så var det jo bare at gå igang med at lære at programmere i assembler! Resultatet blev Take-2, og hvis man blot betragter det, som det det er, en line-tester, og kun bruger det til 2 farvers streg-animationer, så er det et udmærket program - også på en 1 Mb Amiga.

Faciliteter

Programmets hovedskærm er bygget op som et eksponerings-skema med 1 kolonne, hvor man kan skifte mellem 4 lydspor (understøtter samples i 8-svx eller raw-format) og 4 kolonner for 4 lag af animationer. Via rulle-gardin-menuer kan man bl.a. kalde forskellige moduler til indlæsning og redigering af billeder og lyd. Nederst på skærmen er der 3 store knapper: "Frameboard", "Digitizer" og "Flipper".

Frameboard fremkalder en slags mini-preview, som viser 4 billeder af gangen nederst på

skærmen. Her kan man søge efter givne billeder i animationen.

Digitizer fremkalder kontrolpanelet for "Vidi-Amiga"-digitizeren. Her kan man styre digitaliseringen - og der er bl.a. en udmærket auto-name funktion. Flipper bruges, når man vil afspille animationen. Under afspilningen kan man fremkalde et kontrolpanel, i stil med det man kender fra en video-båndoptager. Her kan man også sætte hastigheden. Turbo (så hurtigt Amigaen kan trække!), 24 bil./sek. (filmstandard) eller 25 bill./sek. (videostandard).

Lagkage-animation

I Take-2 afspilles animationerne som sagt via enkeltbilleder. Disse billede-serier kan dog også indlæses og (fra version 1.01) gemmes som "opt 5" animationer (kendt fra bl.a. DPaint). Et lille irritationsmoment ved indlæsningen af DPaint-animationer er, at også de 2 ekstra loop-frames kommer med ind på skemaet.

Disse må man så slette manuelt bagefter!

En specialitet ved Take-2 er de 4 animations-lag. Man kan f.eks. lave 4 animationer for hhv. forgrund, baggrund, figur 1 og figur 2 og redigere dem i forhold til hinanden. Ideen er god nok; men i praksis har den sine begrænsninger. Under afspilningen af animationen vises de 4 animationer oveni hinanden - enten i forskellige gråtoner eller i ren sort/hvid. Man kan altså ikke vise farver her. Det er heller ikke muligt at styre, hvad der skal ligge foran hvad - så "lagkage"-animationen bliver rørt sammen til en "studentbrød"-animation. De enkelte lag kan dog slås fra eller til. Hvis man kun har et lag slået til, vises animationen i farver.

Konklusion!

Ønsker man et bredt animationsværktøj, som lever op til standarden for Amiga-animationsprogrammer, så kan jeg ikke anbefale Take-2. Men gør man sig sine

behov og programmets begrænsninger klart, kan det godt være, at man kan få noget nyttigt ud af Take-2 - især hvis man i forvejen har "Vidi-Amiga" eller "The complete colour solution", et video kamera, et godt grafik-/billedredigerings-program og den nødvendige RAM.

Det meste af det programmet gør, det gør det nemlig godt. Og der er mange fint gennemtænkte løsninger, som f.eks. mulighed for automatisk at vende de indkomne billeder under digitalisering, hvis man bruger stander på sit kamera (så ikke hele animationen kommer til at stå på hovedet!).

For et lille animations-studie uden de store penge til professionelt line-tester udstyr eller en singleframe-recorder, er Take-2 et rimeligt alternativ.

Fakta:

Take 2, pris kr. 998,-
BMP-data, tlf.: 42 28 87 00



MASKINKODE OG C-PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet's pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18 00 77

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▶ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▶ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▶ Diskette med programeksempler kr. 76,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
- ▶ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

NYHED
Vector/kursus
grafik/tredimensionel
Ring og hør
Pris 398,-
incl. diskette

Jeg betaler mit første brev således:

- ▶ Forudbetaling vedlagt på check
- ▶ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ▶ Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler porto

DATASKOLEN

Postboks 62
+++ 309 +++
DK-2980 Kokkedal



FEJLFINDERE

Vi er to drenge som læser Det Nye COMputer hver måned. Det er et ganske udmærket blad, men hvorfor alle småfejlene? Heriblandt alle de mærkelige tegn istedet for æ, ø og å. Det er ikke fordi vi gennemlæser jeres blad, bare for at finde fejl, Naj (bemærk fejlen), men vi har også fundet et eksempel på en besvarelse af et læserbrev i Mailbox, side 566, paragraf 9, styk 2). Det er ikke fordi det gør bladet dårligere, men det er faktisk irriterende at sidste del at en udmærket besvarelse bare forsvinder (hvor mon den blev af?)

Vi har som sagt vedlagt diverse eksempler på sådanne småfejl.

Men ellers er der intet galt med bladet så keep up the good work

Morten K. Laustsen & Jan Rise, Skanderborg

Oftede er det lay-out-koder, der går galt, misforståelser og andre småting. Det er næsten værst for os, der arbejder med det - for os er fejlene som syre i øjnene, og vi opdager hver eneste (tror vi nok!), hårene rejser sig på hovedet, ændres den galoperer mod lugterne og man farer hen mod telefonen for at skælde en anden ud. Vi kæmper en brav kamp for at få dem fjernet, men jeg er bange for, at vi aldrig helt vinder den34!

Der var vist en mere. Er der iøvrigt nogen, der kan en god oversættelse af det engelske ord "Trainspotter"?

OG ALLE DE ANDRE

...En Henrik Pedersen synes det er meget forkert, at folk der ikke kan lide boksespil skal anmelde dem, folk der ikke kan lide rollespil skal anmelde dem o.s.v. Desuden mener han, at kryds og bollespil er mit yndlingsspil. Grunden til denne harme er imidlertid, at han godt kan lide Final Blow, og ville have givet det 69% i Overall, mod de 17%, som jeg gav det.

- Tja, jeg kan kun sige, at Marit er den eneste, der kan lide boksespil, at alle andre rakkede spillet lige så meget ned som jeg gjorde, og at hvis du ikke tror på anmeldelserne, fortjener du at købe den slags spil.

...Morten Grubert spørger, om der findes spil over Ringenes Herre-trilogien, udover "Hobbitten"

- Det gør der skam. Prøv om du kan finde "Lord of The Rings", og "The Two Towers", der sjovt nok er lavet både af Melbourne House og Electronic Arts. Men ingen af spillene kan fange bøgernes fantastiske atmosfære.

...Mikkel Lauritsen fra Hillerød brød sig ikke om Prof.Olsen-artiklen eller om "den slags lal, som Christian præsterer i sin anmeldelse af Space Quest IV". Han beder os indse, at 500'eren og 2000'eren er døde, at '030 og harddisk idag snarere er reglen end undtagelsen og at vi ikke forstod vittighederne.

- En undersøgelse, der blev offentliggjort i England under ECTS-showet viste, at 4% af alle Amiga-ejere havde en 68030-processor, mens næsten 20% havde harddisk. Du lever åbenbart ikke i den samme verden som os andre.

...Og vi må skuffe Uffe Skelmosen fra Varde om, at der ikke findes Battletech-centre i DK.

...Iøvrigt undskyld til Michael Vanting Hass fra Skovlunde, fordi vi ikke huskede at afprøve Eye of the Beholder II uden harddisk. Det har vi prøvet nu, og der er lidt flere disketteskift end godt er. Vi skal nok være mere grundige næste gang!

...Hawkeye og Spirit har sendt mig en halv Lila Pause og en samling portrætter af redaktionen. Så lille er jeg sgu' heller ikke! Og i hvert fald ikke så lille, at jeg ikke ville kunne spise en hel chokoladebar!

MAI

Ved Christian Sparrevohn

OG TIPS...

Her er en samling tips til Action Replay, om virus og andet

1) I hi-res og interlace flimrer skærmen som en sindssyg. Tag et par solbriller på og flimmeren er 99% væk! (og så ser man smart ud! - Red)

2) Hvis du nogensinde kommer ud for, at du ikke har ram nok til at load f.eks. et 64 farvers interlace billede ind, så start tegneprogrammet fra BILLEDETS ikon. DPaint og billedet loades nu ind - med ram nok!

3) Brug Action Replay fuldt ud! Gem dine positioner i spillet med Action Replay

4) Hvis der ikke er Dansk keypad i et program, så kan du trykke Alt+q for å, Alt+A for æ og Alt+O for ø.

5) Brug BootX til at dræbe Saddam Virus med. Vælg Check Files på din diskette. BootX finder nu Saddam virussen og tømmer filen. Navnet <<Saddam>> vil dog stadig stå der. Brug QBTools til at fjerne det med. Efter Check Files vælger du nu Repair Disk. BootX finder nu alle de inficerede tracks på hele disketten og ordner dem!

Stefan Daugaard, Odense

SPØRGETID!

Jeg har nu abonneret på COMPUTER i fire år og er efterhånden blevet træt af at tilhøre det tavse flertal, så derfor dette brev. Generelt er jeres blad OK, men jeg har et par klagepunkter/kommentarer

a) Jeres spilmeldelser er stort set udmærkede (kompliment?-Red.), og det er godt at I har medtaget både pris og harddisk-kompabilitet, men i de sidste par numre ser det ud som om pris-eksemplerne er forsvundet. Hvorfor?

b) Hvornår indser I, at der ikke er det store behov for at kunne programmere i C? Med både AMOS og diverse assemblere på markedet, er det da kun fanatikere, der stadig holder fast ved C, som iøvrigt er dyrere end de fleste andre programmeringssprog.

c) Er det ikke snart på tide med en ny harddisk/modem størrelse; -markedet er jo efterhånden oversvømmet

d) Er PD Special gået hen og blevet en occasional feature? I må da kunne finde nogle flere PD-programmer, med alle de serier der er på markedet.

e) Det er med tårerne rullende ned af kinderne, at jeg må konstatere, at bladets finish generelt er blevet dårligere, siden I begyndte at bruge en A-3000 til at lave layout på. Nogle gange mangler sideantallet, og andre gange mangler der billeder m.m. Særligt. Desuden er bladet også meget dårligt hæftet sammen - midtersiderne og forsiden ryger tit ud/af. Hvorfor kan I ikke få samme kvalitet, som I havde for to-tre år siden?

f) Drop denne A-500/A-2000/A-3000 krig, og brug ikke mere spaltepads på den! Og så lige til J.N.U. Jeg har en A-2000 og er et levende bevis på, at man ikke kun LÆRER at leve med ventilatorstøjen, man savner den faktisk, når man har en A-500, og så KAN ventilatoren blive nødvendig, hvis man køber en harddisk, et acc.kort, en flicker-fixer, et Action Replay, et ekstra drev o.s.v. o.s.v. til indbygning!

Og nu til spørgsmålene:

1) Hvad med at lave en serie med artikler/portrætter af de bedste software-teams, som f.eks. Team 17, Bitmap Brothers, Magnetic Fields o.s.v.?

2) Apropos Team 17 - Dengang de udgav Full Contact Karate hed de Team 7. Hvorfor dette lille navneskift - er der nogen speciel grund?

3) Er en flicker-fixer afhængig af en Super-VGA monitor eller omvendt, eller er det bare mig, der er galt på den?

LBX

**Start en debat! Stil et spørgsmål!
Få et svar! Svar et svar! Mailbox
kan bruges til (næsten) alt...**

HOOKED PÅ HOOK?

Den 5. Kolonne og Hook? Magen til prætentios og selvoptaget gang sludder skal man lede længe efter!

En hel side tomme fraser om et ikke-eksisterende problem, baseret på baggrund af et par busreklamer og en sang uden megen nutidig relevans. Og problemstillingen? Alle andre computere end Amigaen er enten kedelige eller fordømmende.

Vi har altså en artikel, der ene og alene bygger på forfatterens udkommenterede og tvivlsomme meninger.

Mit råd er derfor: Skriv en historie, men vel at mærke kun hvis der er en at skrive.

For når man trænger til atslappe af og læse om det sidste nye til sin computer i et sædvanligvis glimrende blad, er det en tarvelig affære at få kastet sådan en omgang studentikos og indbildsk pladder i hovedet! Simon Gylden, Østerbro

Hårde ord i en kold tid. Hooks spalte er... Hooks spalte. Det har været et forsøg på at give den ret anerkendte skribent frie hænder, og man må da sige, at han har benyttet sig af det! Hans første indlæg var mest en programmerklæring, en indholdsfortegnelse over, hvad der vil komme, og kan måske virke lidt rodet, specielt kombineret med Hooks blomstrende sprog, men giv det en chance og se på det på den måde, at spalten er TEMMELIG anderledes i forhold til resten af bladet - og at den fik dig til at reagere.

4) Til PC'eren har jeg set et kit, der muliggør et 3.5" drev i 5.25"; er det også muligt at på en A-2000?
Lasse Houmøller Olesen, Ballerup

Du har åbenbart været tavs for længe - det er i hvert fald den eneste måde, jeg kan forklare din spørgelystne eksplosion ud over et pænt A-4 ark på... Her kommer svarene:

a) Prisen er blevet fjernet, fordi den varierer så meget fra forretning til forretning. Vi har tidligere modtaget en bunke breve fra læsere, der har set vidt forskellige priser end dem, vi har opgivet, forretningerne brokker sig over købere, der kommer ind og beder om spillet til en billigere pris o.s.v. Vi har desværre lidt af et pris-kaos i Danmark, hvor flere forretninger parallel-importerer. Men vi arbejder på at finde ud af et eller andet smart - jeres forslag er meget velkomne!

b) Du vil blive overrasket over, hvor mange fanatikere, der findes. Imidlertid arbejder vores teknikredaktør i øjeblikket på at lave et AMOS-hjørne.

c) Læg mærke til nr.9, hvor der er en lille harddisk-update. Der burde være en modemtest med i dette nummer. Prøv at kigge efter i bladet.

d) Konceptet om at kunne købe PD fra os er droppet - vi kunne simpelthen ikke tilbyde varerne billigt nok, og brød derfor med PD-ånden. Men til tider vil der stadigvæk blive skrevet om PD i vores blad.

e) Dårligere?! Lay-outet, især i Gameplay-sektionen, Games Preview og Mailbox (mine arbejdsområder) er blevet langt, langt bedre med flere farver og billeder. Der har desværre været en lang række fejl, som vi kæmper imod, men prøv engang at sammenligne dine gamle numre med de sidste nye - du skulle kunne se en vis forskel...

f) Det var ikke os der startede! Vi trykker læsernes indlæg - også dit.

1) Måske, men det ville blive noget, der engang imellem dukkede op. Det varer sikkert ikke så længe, før vi kan berette noget om Team 17. Se ellers Virgin-feature i dette nummer.

2) Jeg spurgte Martyn Brown fra Team 17 om det, og han ved ikke helt, hvor du har set det henne. Det har altså været en fejl af en slags.

3) Flicker-fixers er kun til dårligere skærme, der ikke kan vise interface. Men en S-VGA-skærm har ikke brug for nogen.

4) Ikke så vidt vi ved

ET PUST FRA FORTIDEN

Tak for det mega-fede blad I laver. Uden jer ville jeg simpelthen DØ. CA er det bedste computerblad, jeg nogensinde har set. Den første i hver måned fiser jeg ned til min bladforhandler og køber CA. Så styrter jeg hjem og låser min dør, og smider mig i sengen. Når jeg så har læst CA en 6-7 gange griber jeg straks pennen og skriver til mit yndlingsblad (som er CA). Jeg har tidligere skrevet ind, men mit brev er aldrig blevet trykt. Nå slut med rosen og videre til spørgsmålene:

1) Jeg har over et år ledt efter "The Great Giana Sisters" uden held. Kan man overhovedet få det. Jeg har en C-64 med bånd og disk.

2) Hvis man kan få det, hvor meget koste det så?

PS. Jeg mente det med, at CA er mit bedste blad.
Nicolai Refstrup, Lemvig

Åhh... jeg var skam også ret glad for CA. Men Computer Action er bare ikke udkommet i meget, meget lang tid, så

1) Det danske postvæsen har leget gemmeleg med det.

2) Din bladværdsmand er en led, forædelsk kapitalist

3) Du bruger ikke så meget tid på forside.

Jeg håber meget, du nogensinde ser det her svar, der må skuffe dig med, at Giana Sisters er udgået og ikke kan skaffes. Tak for rosen (!!).

SCANTEAM ER GO' NOK!

I den sidste tid har der været en del negativt om Scanteam her i bladet. For at give situationen lidt mere perspektiv, vil vi fortælle en positiv historie om Scanteam.

For et par år siden købte min bror og jeg en GVP Impact HD+ til vores A-500 hos Scanteam. Da hd'en kom med posten, fik vi den hurtigt sluttet rigtigt til og tændte det gele. Men ak, det virkede ikke. Vi rev harddisken fra Amigaen og tændte igen. Men nu virkede computeren heller ikke uden harddisken! Panik!

Vi hastede ud til telefonen og ringede til Scanteam. Ham der svarede kunne ikke forklare, hvad der var galt. Vi blev lidt senere enige om, at det nok skyldtes vores CPU-adapter fra vores ram-udvidelse.

Men repareres skulle der jo - og hurtigst muligt selvfølgelig. Vi aftalte med Scanteam, at vi skulle komme med det hele, så ville deres teknikere finde fejlen. Vi bor desværre 177 km fra Århus, så det var lidt svært. Scanteam sagde, vi kunne komme en søndag, og det aftalte vi så.

Vi kom op til Scanteam, teknikeren skiftede CPU'en og gav os en ny harddisk. Fejlen lå i CPU-adapteren, som vi måtte skille os af med. Samtidig blev en jumper fikset så vi stadigvæk havde 1 mb Chipmem. Vi tog hjem igen samme dag uden at betale noget for det.

Siden da har vi været lykkelige ejere af en GVP harddisk og tilfredse kunder hos Scanteam!

Thomas og Peter Jørgensen, Eshjerg

Jeg er glad for jeres brev af flere grunde. Dels er det rart med historier om god service, som der her virkelig er blevet ydet. Mange har en tendens til kun at skrive ind, når noget er galt, men der er lige så høj grad brug for positive breve.

Men samtidig glæder det mig, at Scanteam har ydet så god service, og faktisk mere, end de egentlig havde behøvet. Det viser, at de siger vi har nævnt sandsynligvis har været uheld, der sikkert sker for flere forretninger. Derfor er det alligevel godt at have eksempler fremme for at vise, hvad man kan blive udsat for - af godt og skidt.



I denne måned er præmierne sponsoreret af Gremlin.

STASI-SAPU?!

Ganske morsomt er det, at SAPU i deres Stasi-agtige annonce skriver, at priserne på programmer længe har ligget i et kunstigt højt leje p.g.a. piratkopiering (herefter p-kopi). Det er en grundig gang pladder. Priserne har altid ligget i det leje og har altid været kunstigt høje.

Og nu mine damer herrer, min evige kæphest /analogi omkring den evige diskussion vedrørende p-kopiering. Tillad mig at sammenligne det at lave en LP/MC/CD, med det at lave et stk. software (primært et spil).

1) For at lave en LP/CD/MC skal man først uddanne sig til musiker (undtagen hvis man hedder Højbye til efternavn!). Det er yderst forskelligt, hvordan folk bliver musikere. Generelt kræver det mange år med øvelse hele tiden, men selvfølgelig er der også glæde ved alle delresultaterne undervejs. Så en dag (og meget er sprunget over her) får man en pladekontrakt. Nu skal man så i studie i som regel lang tid for at finpudse produktet. I butikkerne kommer sådan en ny plade til at koste ca. 100 kr., en CD ca. 150 kr. og en MC (det har jeg glemt!)

2) For at programmere et stykke software, kræver det, at man på en eller anden måde bliver programmør. Her er fællesnævneren i den årsag for musikere meget brogede skare, at man har både glæde og hårde timer foran skærmen. Så bliver man ansat hos et software-firma, eller man arbejder som freelance. Man får en ide til et spil eller andet, og går så i krig. Efter en masse taster, skærme og finpudsning står man så med det færdige resultat. Det koster så typisk mellem 299,- og 599,-.

(Hvad er det, han vil med denne sammenligning? - Red.) Hvad er det så, han vil med denne sammenligning? Jo, min påstand (og det er en påstand, der aldrig er blevet prøvet!) er, at hvis alle nye spil kom ned på eller under den magiske grænse: 150 kr., så ville salget stige så markant, at taget ved lavere pris i løbet af no time ville blive indhentet. Hvis jeg får overspillet en plade, som jeg virkelig godt kan lide, så køber jeg den, så snart økonomien tillader det. I denne venteperiode vil det også vise sig, om jeg virkelig kan lide den, også efter et par uger. Denne "p-kopi" vil samtidig kunne rede mig fra fatale brølere, der bare ville stå og samle støv på hylden. Men priserne er ofte så dyre, at man ikke kan købe de gode spil mere end et par gange om året.

Min konklusion er: Eftersom det at udrydde pirater nogenlunde er det samme som at slå græs under en varm og fugtig sommer, må initiativet komme fra softwarehusene. SÆT DE PRISER NED!! Og slå så "græs" engang imellem for at holde det værste nede!

Thomas Ebling, Valby

Endnu et afsnit i den uendelige historie. Problemet ved din (lange) sammenligning er, at det er tilladt at kopiere plader og CD'ere, men det er det IKKE med spil. Desuden har jeg en tendens til aldrig at få købt de CD'ere, jeg alligevel har på bånd.

Men kernen er rigtig nok. Spil er for dyre. Hvorfor de er det, kan vi diskutere til dommedag - og det kommer vi sikkert til.

SEXCHIKANE - FORTSAT!

Indlæg til EDEMTAAVIG's brev (DNC-9-92): Du glemte vist at sætte dit navn på, og det synes jeg ikke, du havde nogen grund til at glemme. Det var på mange måder et yderst intelligent og rigtigt brev du skrev. Du må derved selv være i besiddelse af en rimelig god intelligens, men har du nogensinde fortalt en dreng, at du var den lykkelige ejer af et stk. A-500?

Det tror jeg personligt ikke, at du har!

Det er efter min mening den største grund til, at så mange piger rammes af Palle-(en dreng!)alene-i-verden-syndromet. Desuden har jeg aldrig set ned på en pige, bare fordi hun var pige. Piger er lige så dygtige og kvikke som drenge, i hvert fald til det modsatte er bevist. Og enhver pige som dreng, der kan slå mig i bare et af mine spil, har min fulde beundring og mit evige venskab. Har du i øvrigt aldrig set ned på en dreng - bare fordi han var en dreng?

Lars Karsten, Herlev

Sådan er det - DNC formår det, som utallige rødstrømper, bløde mænd, demonstrationer, ligestillingsråd, suffragetter m.m. aldrig RIGTIG fik klaret: at skabe større forståelse mellem kønnene! EDEMTAAVIG må løvrigt gerne svare.

BILLEDER!

Det er endelig blevet muligt at scanne en tegning ind i ny og næ i Mailbox, og denne måned har vi fået et par stykker fra Klaus Dreyer, Viby J. Blandt de mange sjove bidrag er den, vi har valgt at bringe her - der er en spilpræmie på vej...



Det Vittige Hjørne

Ikke så godt som sidst, men der er enkelte lyspunkter imellem.

En dag i himlen kommer Jomfru Maria hen til Gud og beder om at komme ned til Jorden et par dage. Det må hun godt på den betingelse, at hun aldrig må tænke på en mand. Da dagen er omme, ringer hun til Gud og siger: "Hallo, det er Jomfru Maria. Jeg er kommet til at tænke på en mand." De snakker lidt om det og bliver enige om at give hende en chance til. Næsten øjeblikkeligt ringer hun igen og siger: "Hallo, det er Jomfru Maria. Jeg er kommet til at røre ved en mand." De snakker igen lidt, og bliver enige om, at hun skal have en sidste chance. Aftenen efter ringer hun og starter med: "Hallo, det er Maria..." Michael Vanting Hass, Skovlunde

Da læreren forklarede, at menneskene stammede fra Adam og Eva, protesterede lille

Michael.

- Min far siger selv, at vi stammer fra aberne!
- Muligvis, lille Michael, svarede læreren syrligt, men nu er det altså ikke DIN familie, vi snakker om.

Kasper Klitgaard Brafeldt, Fakse Ladeplads

I en forstadskommune til Århus op til jul. Præsten fortalte menigheden, at han var meget taknemmelig for de bidrag, menigheden havde givet til kirkens juleindsamling. Specielt ville han gerne takke for en anonym gave på 1000 kr.

En kendt århusianer rejste sig op og sagde:
- Ja, min kone og jeg synes det var bedst på den måde.

Casper Wulff, Frederiksberg C

- Er du nu punkteret igen?
- Ja, jeg kørte over en ølfase

- Så du den ikke?

- Nej, idioten må have haft den i inderlommen!
Dennis Larsen, Fredensborg

Gamle tunghøre fru Olson, der hver søndag besøgte sin mands grav, ringede en dag til politiet og sagde, at hun var blevet voldtaget af en ung mand på kirkegården. Politiet fangede manden efter 3 uger og kaldte fru Olson i retten.

Under retsagen spurgte dommeren fru Olson:
"Er De sikker på, at alt hvad tiltalte gjorde den dag var mod deres vilje?"

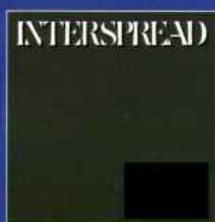
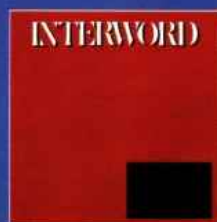
- Mod en lilje! Næh nu skal jeg for helvede fortælle Dem noget!

- Nu skal de snakke ordentligt fru Olson, de skal passe på deres gode rygte.

- Om han trykte? Jeg havde HVIL I FRED stønede på ryggen i flere dage!
Jeg Bigum, Ålsgade

Integreret Software Pakke

INTEROFFICE



INTERACT VISION
TLF. 8680-2700

OPLYSER NÆRMESTE FORHANDLER

INTEROFFICE er en samlet pakkeløsning for alle der ønsker at bruge den fantastiske Amiga til mere end spil. **INTERWORD** tekstbehandling, **INTERSPREAD** regneark og **INTERBASE** database er alle danske programmer med danske manualer og skærmttekster. Sammen danner de **INTEROFFICE** - den eneste integrerede pakkeløsning for den professionelle Amiga-bruger.

Golden Gate

Hvad er nu dette, er det den 386 emulator som GVP efter sigende pusler med? Er det en kort der gør at ens Amiga kommer til at ligne den berømte bro 'over there'? Eller er den super god til at flytte biler?

Af Kenneth Fribert

Lad os starte fra en ende af. Kortet med det pompøse navn 'Golden Gate Bridge-card' er ikke lavet af GVP, det er ikke en emulator, og det kan ikke bruges til at flytte biler med. Men det tilbyder interface mellem Amiga'ens ZorroII slots og PC'ens ISA slots, dvs. de almindelige A2000/3000 Amiga og PC slots.

Kortet bliver leveret som et print med en udførlig byggevejledning, dvs. her skal bruges en loddekolbe, og ikke al for mange tommelfingre (de bliver nemlig bare brændt, jeg taler af erfaring). Det er også muligt at købe kortet færdigt samlet, men det koster jo alt sammen.

Hva' koster'n

Hvor meget koster det så, ja pri-

sen er i dollars, da det er en amerikaner der laver kortet, og der endnu ikke er nogen forhandler i Danmark. Kortet koster \$60, dertil kommer en kreds til at gøre det auto-konfigurerende, en PAL til \$10, og for forsendelse \$10, ialt \$80.

Udover dette skal selvfølgelig bruges nogle komponenter, det eneste problem var en noget eksotisk 'adresse-komperator', men det lykkedes da at finde den ved at spørge lidt om hjælp diverse steder. Udgiften til komponenter lå på omkring kr. 150.-. Dvs. en samlet udgift på ca. 650.-

Installering af kortet

Selve monteringen af kortet var ikke noget problem, det er meget professionelt lagt ud, og selv

undertegnede kunne klare det (så kan DU ihvertfald også). Alle komponenter er pænt markeret på printet. Printet er dobbeltsidet, men det er gennempletteret, så det er nemt at lave gode lodninger. Byggevejledningen er på engelsk, og der står temmelig meget teknisk snak i det. Bl.a. om hvordan man laver sine egne drivere, hvis man skulle have lyst til det. Der er også nævnt en mindre fejl. Nogle PC-kort (undertegnede bl.a.) bruger en speciel clock-frekvens, men den er ikke lavet umiddelbart, der står dog hvordan man selv laver den med lidt ekstra lodninger og komponenter. Med kortet fulgte også drivere til parallel-porten og serielporten.

Installation af kortet er ikke noget problem. Det passer pænt

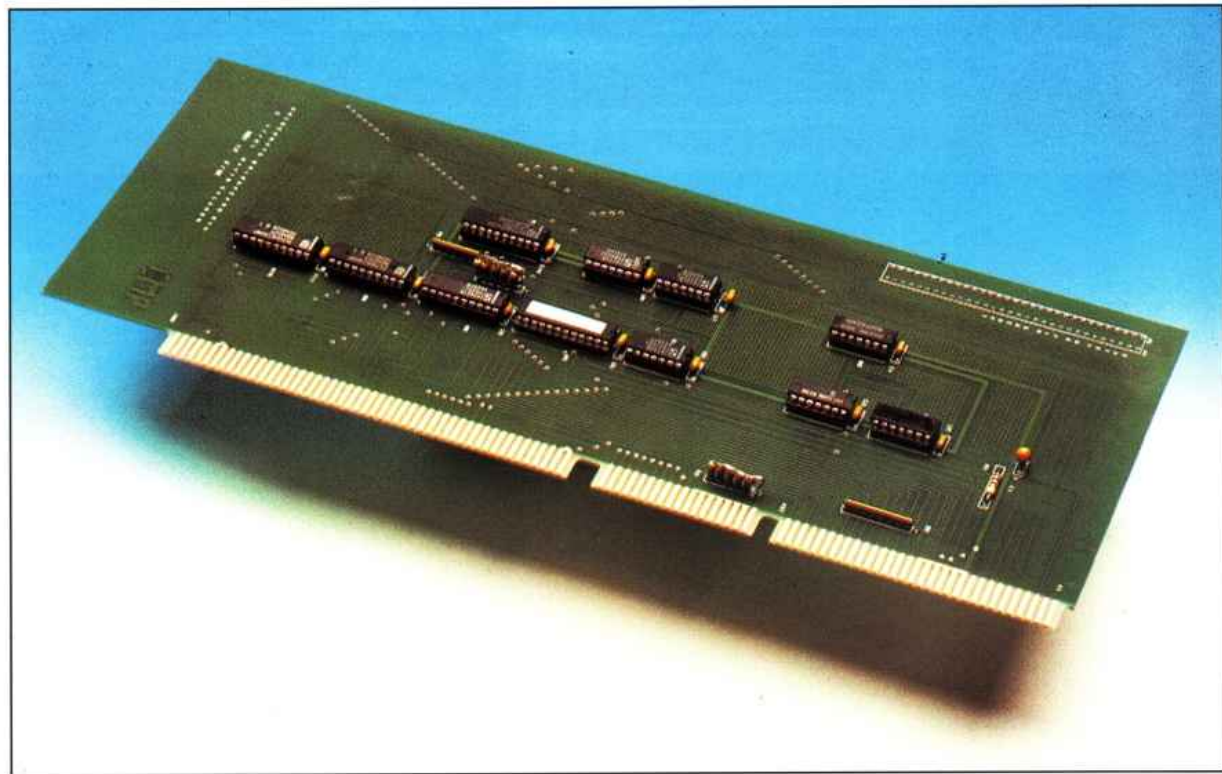
ned i de forskellige skinner/sokler, hvad det jo også gerne skulle. Det skal selvfølgelig sidde i de sokler i A2000 og A3000 der 'overlapper' PC soklerne, da det jo skal danne bro mellem disse.

Brug af kortet

Målet med kortet er at det skal være muligt at benytte de mange seriel/parallel kort til PC, og dermed udnytte, at deres pris ligger betragteligt under hvad der bliver tilbudt til Amigaen.

Et kort med to serielle og en parallel-port koster f.eks. ca. 200 kr., og det er jo LANGT under de omkring 2000 kr. der kræves for Amiga-ditto's.

For at udnytte PC-kortene kræves visse indstillinger, og til hjælp med dette medfølger tre programmer kaldet SerPrefs,



IOWedge og ShowSerial. Showserial undersøger hvilken type UART der er tilknyttet de forskellige COM porte.

SerPrefs giver mulighed for at se hvilke kort der er tilsluttet, og hvilket unit-nummer de har. Med SerPrefs kan også indstilles handshake og data/stop/paritet bits, om der er FIFO (mere om den om lidt), samt baudhastighed.

IOWedge er for de programmer der ikke tillader brug af forskellige devices, udover seriel og parallel. Det kører kun under Kickstart2.

En stor mangel ved PC'ens parallelport er, at den ikke egner sig til input på nær samme måde som Amiga'ens. Det medleverede device understøtter det derfor heller ikke. Dvs. at smarte ting som samplers/Håndscannere og lignende, som jo ligger og flyder på mange skriveborde landet rundt, ikke kan udnytte de billige parallelporte.

PC'ens parallelporte egner sig bedst til kommunikation den modsatte vej, som f.eks. til printere. Det betyder at hvis man skal tilslutte sin sampler o.lign. skal det være til Amiga'ens port og printeren kan så sættes til PC-porten.

PC-kortet, der blev benyttet, var et af de sædvanlige billige multikort, UART'en på kortet var en 16450 kompatibel, og det ville sikkert hjælpe en hel del på belastningen af Amiga'ens system hvis den blev udskiftet med en 16550, da denne jo indeholder en 16 byte FIFO.

Højhastighed

Vi testede om det var muligt at overføre data over et modem og opnå en pæn hastighed, uden at miste karakterer.

Modemet vi benyttede var et USRobotics Courier HST 14.4. Det er ikke deres nyeste (16.8 Kbaud), men det er det mest udbredte høj-hastigheds modem i Danmark i øjeblikket. Testen blev foretaget med kommunikationsprogrammet JrComm (v1.02a). Der blev sendt/modtaget via Zmodem, da det er den mest benyttede på Amiga'en.

På en A3000 optog seriel-porten 20% af CPU-tiden ved en seriel-kanal sat til 19200, med char/sec på ca. 1300. Dette er TEMMELIGT meget, men det vil kunne formindskes ved at bruge et kort med en 16550-UART istedet for en 16450.

Er kortet noget værd?

Kortet er utroligt nemt at installere, det er blot at sætte det i maskinen. Det samme gælder seriel- og parallelkort til PC'en. Kortet er billigt, et dobbelt seriel-kort til Amigaen koster omkring 2000,-, med Golden Gate kan

man få 4(!) serielle og 4 parallelle for omkring 1300.-.

Det kan absolut anbefales hvis du har brug for billige serielle porte, og er villig til at bruge benene til at finde de forskellige dele, istedet for pengepungen til at få det hele foræret. Et absolut krav er dog at man er fingernem, og for at sige det kort, ved hvad man har med at gøre. Kortet er ikke egnet til hvem som helst.

Der var i starten af testen store problemer med at få kortet til at fungere, og hvis det ikke havde været for den hurtige hjælp fra David Salamon, havde det taget lang tid før det var kommet til at fungere. Dette skyldes at bustiming på den først prøvede maskine var temmelig kritisk. Det hjalp dog da vi prøvede i en anden maskine. Problemet kunne afhjælpes uden så drastiske tilgreb som at skifte maskine, ved at udskifte to kredse på kortet. Dette står der dog ikke noget om i manualen.

Desværre er det bare ikke alle der har adgang til UUCP eller Internet og kan få hjælp ved hjælp på den måde.

Hvad snakker manden om?

Gennemplettering: Borehulene på printet er beklædt indvendigt med kobber, på den måde vil loddetin fordele sig på begge sider af printet.

Handshake: Er den måde som computer/seriel enhed taler sammen, der er tre muligheder på Amiga'en: Ingen, CTS/RTS eller XON/XOFF. De benyttes for at fortælle Modem/Computer hvornår de er parate til at modtage data, så der ikke mistes noget.

CTS/RTS: Hardware-handshake, benytter to ben i forbindelsen som heder henholdsvis ClearTo-Send og ReadyTo-Send.

XON/XOFF: Software-handshake, udveksler nogle specielle karakterer over den serielle forbindelse, benytter ikke ekstra ben. Hagen ved denne er, at den ikke fungerer med de medlemmer der benytter MNP-5 datakompression.

UART: Universal Asynchronous Receiver/Transmitter. Kreds der benyttes til at styre kommunikation over PC'ens bus, f.eks. af type 16450/16550.

FIFO: First-In-First-Out, det modsatte princip af hvad der benyttes blandt lærere i folkeskolen. Det er en buffer på et vist antal bytes. Når bufferen er fyldt, sendes hele bufferen afsted, begyndende med den først modtagne byte.

Tak til Commodore for udlån af Seriel/parallelkort.

TEST DIG SELV. (fortsat fra side 19)

Du er nu klar til at tælle dine point sammen. Dette sker på følgende måde:

Spørgsmål 1-8: A-svar giver 2 point, B giver 1 point og C giver 0 point.

Spørgsmål 9-16: Her giver A-svar 0 point, B giver 1 og C giver 2 point.

Der er dog en enkelt undtagelse:

Hvis du har svaret på spørgsmål 13 uden at få det dårligt, er du utvivlsomt berettiget til akut krisehjælp. Skulle du ovenikøbet have svaret "C" i dette spørgsmål, er det dog nok forgæves at forsøge traditionelle behandlingsmetoder. Et 3 måneders overlevelseskursus på Grønlands østkyst er nok mere relevant.

Når du har lagt dine point sammen, kan du finde dig selv i en af de følgende 4 kategorier:

Under 10 point:

Det er hårdt at skulle sige det, men med en så chokerende lav score har du enten købt "Det Nye Computer" i den tro at det var et lystfiskerblad, eller også er du sandsynligvis bare blevet opdraget med en fastelavnskegle. Det er flot at du overhovedet har kunnet læse testspørgsmålene. Du har vor dybeste medfølelse, men køb hellere en Atari næste gang!

Mellem 10 og 24 points:

Tjaa, her er vi helt klart ovre i den chipsgaskende, lårklaskende og joystick-baskende afdeling. Med andre ord er du en ægte spilfrekt! Din Amiga er typen hvor kun reset, "P" og reset tasterne (og evt. funktionstasterne) er slidt, mens resten af tastaturet er så godt som uberørt af menneskehånd. Da du råtiggede dine forældre om penge til en computer, bildte du dem ind at den sagtes ku' hjælpe dig med lektier, holde styr på fars checkregnskab og indholdet i mors fryser osv. Men sådan gik det jo ikke vel! Istedet har du fået en højrehånd som permanent er formet efter et Quickshot joystick, og et par øjne, der gør at du konstant bliver taget for at være Bertel Haarders søn.

Et godt råd: Prøv at nøjes med at spille 3-4 timer om dagen. Prøv evt. også at få lidt frisk luft ind

imellem, f.eks. kunne du melde dig ind i KFUM og K.

Mellem 25 og 35 points:

Tillykke! Du hører til i den mellemgruppe, der har en rimelig balance i sit liv. Computere er sikkert din store (men ikke din eneste) interesse. Du kan navnene på dine venner og familie uden at skulle slå op i "Superbase", og du har forlængst bemærket at der er indført TV2 i Danmark.

Et godt råd: Pas på ikke at blive for almindelig og kedelig. Få dig nogen venner der tilhører de to andre grupper (ikke dem med under 10 point...). Du kan helt sikkert lære noget af dem, og de har også hårdt brug for at være sammen med et normalt menneske som dig ind imellem.

Mellem 36 og 48 point:

Vi skal nok lade være at bruge N-ordet (som rimer på "tørt"), selvom det egentlig ville være på sin plads. Lad os bare sige at du har en ualmindelig veludviklet interesse for indersiden af din Amiga. De fleste af dine natlige drømme (hvis du ellers husker at sove) foregår i 68000 assembler-kode. Det ærgrer dig jævnligt, at dine medmennesker ikke i det mindste er udstyret med en parallelport, så de var noget nemmere at kommunikere med. Du ville med glæde bytte din bedstemor for et 040 acceleratorkort eller en 1.2 GB harddisk, hvis du fik chancen. Har du fået over 42 point kan det undre at du overhovedet har taget dig tid til at udfylde testen. Tænk på alt det kode du kunne have skrevet istedet...

Et godt råd: Prøv engang at spille lidt spil på din Amiga (Nej ikke et du selv har lavet!), det er faktisk ret sjovt. Hvis du har lidt mere mod, kan du prøve at tage på nogen små ekspeditioner ud i det virkelige liv. Tag solbriller på i starten, og nøjes med en 10-15 minutter ad gangen indtil du føler dig mere sikker på dig selv. Husk der er andre ting i livet end computere. Held og lykke med det!

Desktop katalog produktion på Amiga

Efter seks artikler, hvor vi arbejdede med DTP-opgaver på én eller få sider, skal vi denne gang kigge nærmere på større opgaver som f.eks. kataloger og bøger. Programmet er som hidtil Professional Page 2.1DK.

I skrivende stund er version 3.0DK endnu ikke frigivet, men skulle du senere erhverve den, vil kurset også kunne anvendes hertil.

Professional Page er fra starten tænkt som et DTP-værktøj til større opgaver. Det ses bl.a. på side-tællers tre cifre og muligheden for at arbejde med lige og ulige skabelon-sider.

I praksis laver man ikke hele bøger eller kataloger som ét dokument. Det ville stille alt for store krav til din Amiga's hukommelse og arbejdshastighed. Selv med kraftigste processor-type og RAM nok, måtte du alligevel vente i op til flere minutter ved åbning og lagring af dokumenter.

Kapitel opdeling

Hvis du deler kataloget eller bogen op i passende kapitler, bliver det langt mere tiltalende at arbejde med.

Hvor store kapitlerne skal være, findes der ingen fast opskrift på. Det afhænger af mange faktorer, f.eks. hvor meget RAM har du i Amiga'en, hvor hurtig er din harddisk og hvor mange billeder er der på siderne? Med netop dit anlæg vil du selv erfare, hvornår kapitlerne bliver for tunge at arbejde med.

Overvejelser

Før du kaster dig ud i at fremstille et katalog, er der en masse overvejelser, der skal gøres. 1. Først og fremmest formatet: Skal det være A4, A5 eller noget helt tredje?

2. Dernæst side-layoutet: Skal det være med faste rubrikker eller fortløbende spalter, der giver mulighed for variabelt pladsforbrug fra produkt til produkt?

3. Skal der være billeder på alle produkter?

4. Skal der være forskel på højre og venstre sider?

5. Skal der være fast hoved og fod på siderne?

6. Skal kataloget trykkes i én eller flere farver?

Tænk dig om en ekstra gang!

Griber du opgaven forkert an fra starten, risikerer du let at skulle foretage de samme ændringer på alle sider senere - og det er jo lidt ensformigt. Brug derfor forholdsvis meget tid på at opbygge skabelon-siderne korrekt, det lønner sig bestemt i længden.

Kataloget opbygges

I denne omgang kører øvelsen på et tilfældigt værktøjskatalog fra firmaet Ultra Kram & Hobby ApS. Teksterne er frit opdigtede og illustrationerne stammer fra ClipArt-sættet E-Clips, der kan købes her i landet.

Formatet er valgt til A4 med fire huller for ringbind. Der skal være tryk på begge sider. Derfor er det nødvendigt at opbygge såvel en venstre (lige) som en højre (ulige) skabelon-side.

Men før vi for alvor går igang, skal indstillingerne lige checkes [Alt] + t (Valg/ Layoutværktøjer):



Grundsider

Skabelon-siderne laves før noget andet. Klik på side-tælleren øverst til højre på skærmen. Stil tælleren ned på "Ulige", vælg [Alt] + o (Side/ Ændre/ Ulige-side skabelon) og indtast følgende:



Navneskilt

Nyt navneskilt i den ægte gammeldags Westens stil. Stolper og belysning med kunstigt råd og svamp, der garanteret aldrig bliver som nyt. Parret udført i veybestandigt polybestgammplast. Flot skilte-håndskrift medfølger på multicolor spraylase, der rækker til 48 tegn.

Pris for hele sættet..... kr. 998,- incl. moms

Syl med ergo-greb

Sylen, der laver huller i mindst 100 størrelser - fra 1 - 4 mm. Supersoft gummi-spids, der er helt ufarlig for enhver. Kan bruges i alle materialer, lige fra flamingo og bølgepap til franskbred og strandsand. Det ergonomiske greb sikrer dig mod væmmelige væbber.

Pris, i flot gaveeske.... kr. 69,50 incl. moms

Rive, 11 tands

Luksus udgave med varme i skaftet og auto-vibrerende tænder, der klarer al skidtet i første træk. Leveres med en smart elektronisk dybdemåler og lavprofil transporthjul.

Pris incl. vandtæt etui... kr. 428,- incl. moms

Kløfthammer, 1 kg

Selvsegende hammer, der altid rammer plet - du skal blot svinge skaftet. Med indbygget magasin for ca. 100 søm i alle størrelser. Scanner selv materialet og vælger det rigtige søm. Udstyret med elektro-magnetisk sam-udtræksanordning, der yder et 3,2 tons træk. En perfekt julegave til manden, der har alt.

Intro tilbud netop nu..... kr. 199,- incl. moms

El-kædesav, 1200 watt

Ny berøvenlig udgave med automatisk start og håndtag i begge ender. Væjer kun 0,8 kg, så selv de mindste kan være med. Også velegnet til dybfrosne varer i husholdningen og kreative omdesign af dine møbler. Den er på samme tid både støjbærende og bormærk.

Sæsontilbud, nu kun... kr. 1.888,- incl. moms

Gør-det-selv badebro

Ring og hør nærmere om pris, levering m.m.

Fig. 1: En højreside fra det færdige "værktøjskatalog"

Efter godkendelse med klik på OK, skifter du til "Lige". Og på samme måde indstilles denne via [Alt] + e (Side/ Ændre/ Lige-side Skabelon) til følgende:



Bemærk her at den lige side har størst margen (2 cm) i højre side og den ulige i venstre side.

Det gøres af hensyn til hullerne. De øvrige margener er alle på 1 cm og formatet er A4 (21x29,7).

Streg og felter

Sørg for at det magnetiske net er tilkoblet, hvilket indikeres af en lille sort prik i skærmens øverste venstre hjørne.

Vælg nu stregredskabet, en stregtykkelse på 1/2 punkt i menuen (Tegne/ Bredde) samt stregfarven "sort" via [Shift] + i (Tegne/ Stregfarve).

På den ulige side tegnes en lodret streg 11 cm fra venstre papirkant og 1 cm fra top/bund. Tilsvarende tegnes en lodret

streg på den lige side, men kun 10 cm fra venstre papirkant.

Nu vælges nyt-felt redskabet. Øverst til venstre indenfor den stiplede linie (spalte-grænsen) optegnes et nyt felt med bredden 8,5 cm og højden 1 cm.

Pil-redskabet vælges igen, og du dobbeltklikker i det nye felt. Her tilkøbes ramme/udfyldnings-symbolet og venstre + top margin ændres til 0,22 cm:



Vælg 100% dækfarve i (Tegne/ Udfyldningsmønster) og "sort" som udfyldningsfarve v.h.a. [Shift] + f (Tegne/ Udfyldningsfarve). Check også menuen (Valg/ Streggrafik) - den bør ikke stå på streggrafik.

Du skulle nu have en sort boks, klar til indtastning af tekst. Vælg først tekstredskabet og indstil til "hvid" via A + c (Skrift/ Farve). Skrifttypen indstilles til "Futura" (alternativt "Triumvirate") v.h.a. A + f (Skrift/ Skrifttype) og punktstørrelsen indstilles til "20" via A + [.] (Skrift/ Størrelse/ Ny).

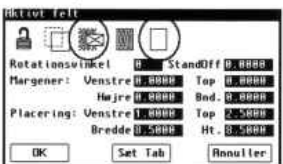
Flere felter

Endelig er du klar til at skrive første tekst. Skriv blot "ABC", for vi arbejder jo stadig på skabelon siden.

Vælg pil-redskabet og lav et par kopier af det sorte felt v.h.a. [Alt] + k (Felt/ Dubler aktiv). Zoom ud til 50 % med A + 3 (Valg/ Zoom/ 50%) og flyt et enkelt felt ud på opslagstavlen. Skift til "Lige" side og flyt feltet ind her. Lav igen en kopi, så har du et par stykker på hver side.

Med nyt-felt redskabet laver du et nyt tekstfelt under det sorte felt, i samme bredde (8,5 cm) og noget lignende i højden.

Skift dernæst til pil-redskabet og dobbeltklik i det nye tekstfelt. Symbolet for automatisk tekstomløb (det midterste) tændes, og hvis det sidste symbol står til ramme og udfyldning, slukkes det med et klik og bliver til en ikke-udfyldt ramme.



Kopier felter

Derpå vælger du igen tekstredskabet, og indstiller til punktstørrelsen "12", skrifttypen "Tri-

umvirate" og tekstfarven "sort". Skriv så f.eks. "abc" for at afprøve indstillingerne.

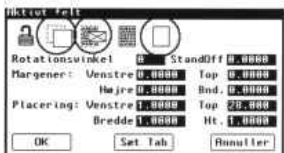
Efter skift til pil-redskabet kan du som før kopiere feltet med [Alt] + k (Felt/ Dubler aktiv). Flyt et par kopier til den ulige skabelon side, og gå tilbage til "Lige". Nu skulle din Prof. Page skærm se nogenlunde således ud:



Automatiske sidenumre

På højresiderne skal sidenummeret stå nederst til højre og på venstresiderne til venstre.

Zoom derfor ind på nederste venstre hjørne af den lige side. Med nyt-felt redskabet oprettes et lille felt på 1 x 1 cm indenfor den stiplede linie. Vær sikker på at feltet overlapper andre felter, har tekstomløb og ingen ramme. Dobbeltklik med pil-redskabet og check indstillingerne:



Læs eventuelt også feltet med den lille hængelås (eller senere med [Ctrl] + L), så er du sikker på at sidenummeret altid er korrekt placeret på siden.

Efter skift til tekstredskabet, og indstilling til punktstørrelse 20, taster du blot [Ctrl] + 2 i selve feltet, og det automatiske sidenummer dukker straks op. På skabelon siderne vil der her stå -2 og -1.

Husk at lave en kopi af sidenummer feltet og placér denne nederst til højre på ulige side.

Sider fra skabelon

Endelig er du klar til at oprette en række sider ud fra skabelonerne. Her kan vi forestille os, at du skal oprette et kapitel på 20 sider startende med side 47. Du taster [Ctrl] + t (Side/ Opret/ fra skabelon) og indtaster følgende:

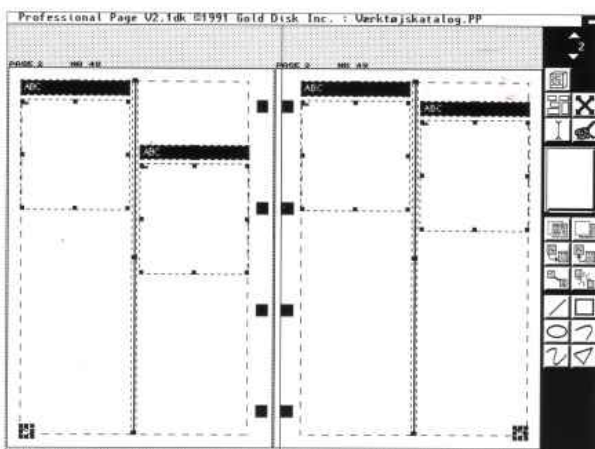


Fig. 2. Med A + 7 kan du se modstående sider i Prof. Page

Prof. Page vil nu selv oprette de 20 sider og vælge højre/venstre skabelon ud fra sidenummeret.

På sidetælleren øverst til højre kan du blade frem og tilbage i siderne, men sidenummeret nederst er endnu ikke indstillet. Dette gøres ved at stille sidetælleren på side 1 og taster [Alt] + c (Side/ Ændre/ Aktiv). Her indtastes "+47" i 'Side # afstand'. De følgende sidenummer ordner sig automatisk ud fra dette tal.

Fugleperspektiv

Dokumentet kan betragtes med 6 eller 2 sider på skærmen samtidig. Prøv først A + 8 (Valg/ Zoom/ Minilayouts) og dernæst A + 7 (Valg/ Zoom/ Modstående sider). Stiller du sidetælleren på et lige tal, f.eks. 2, kan du så få indtryk af et opslag i dit kommende katalog. (se fig. 2)

Det hårde job...

Nu mangler du blot at skrive noget tekst i dit nye katalog (se fig. 3). Udskift "ABC" i de sorte felter til de rigtige produktnavne, og

indtast selv beskrivelserne i stedet for "abc". Find selv på noget, eller brug eksemplerne fra Fig. 1. Felterne kopierer du med [Alt] + k (Felt/ Dubler aktiv) i nødvendigt antal undervejs.

Billeder importeres som IFF-bitmap grafik eller PDraw clips i nye 8,5 cm brede felter, der oprettes efter behov.

Andre kataloger

Prof. Page er som bekendt et professionelt værktøj, der også her i landet anvendes til de større opgaver. Det gælder f.eks. en ny dansk bog fra Teknisk Forlag: "AMIGA - til andet end spil", der er på 160 s. Århus-firmaet Amiga Warehouse anvender også Prof. Page til mange formål, f.eks. annoncer og et komplet produktkatalog på mere end 200 sider.

Commodore svinger musen

Blandt mange andre værktøjer bruger Commodore selv Prof. Page i marketings- og salgsafdelingen til udarbejdelse af data-

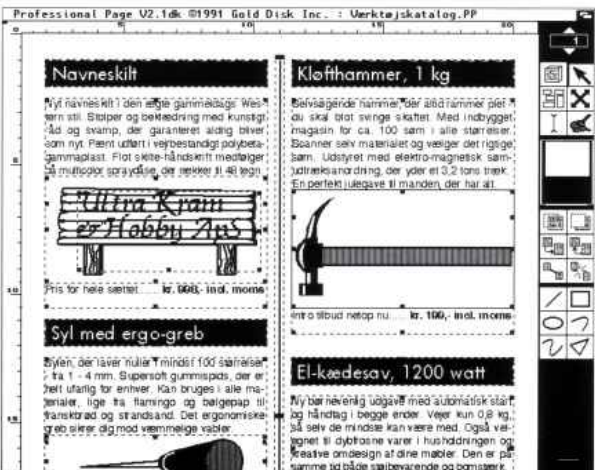
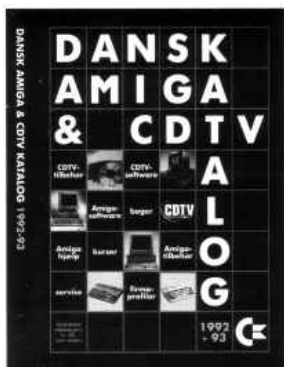


Fig. 3. Slip fantasien løs og skriv tekster til dine billeder.



Commodore's danske Amiga katalog laves i Prof. Page

blade og mails. Alle danske Amiga- og CDTV kataloger fra Commodore er naturligvis udarbejdet på Amiga, de første i PageSetter og de seneste i Prof. Page.

En fed sag

Ottende udgave af Dansk Amiga Katalog, der netop er udkomet, er lavet 100% i Prof. Page 2.1DK. En fed sag på 384 sider + omslag. Kataloget indeholder cirka 600 billeder, hvoraf størstedelen er i IFF-bitmap grafik.

PostScript filerne alene fylder mere end 200 Mb. En DTP-opgave, der stiller store krav til processor-kraft, RAM og hard-

disk. Som hardware benyttes selvfølgelig en Amiga-3000 med 10 Mb RAM og tre store harddiske, men softwaren er stadig den samme: Professional Page!

Prof. Page kan »alt«

Du er nu godt på vej mod Desktoppen - og det er jo ikke det værste sted i denne verden!

Næste gang kigger vi nærmere på fremstilling af skilte, bilstreamers o. lign. i Professional Page og andre programmer.

"gad vide, om den også ka' bage boller og spejle æg, sådan een?" "Jæee... hvis man øver sig længe nok, ka' den vel"



Amiga Warehouse's produkt-katalog laves i Prof. Page

Serie info

DTP-artikel	D.N.C. blad nr.	Titel og emne
1	1.92	"Lav din egen indbydelse i Prof. Page" Få en god arbejdsgang i Prof. Page. Nye idéer og inspiration til indbydelser m.m.
2	2.92	"Labels og visitkort i stribevis" Opbyg selv A4-ark med 24 selvklæbende labels. Visitkort m. foto klar til udskæring, i ark a' 10 stk.
3	5.92	"Sæt streg og skema på tryk med PPage" Opbygning af skemaer, hvor tekst, ramme og streg skal passe sammen. Brug af magnetisk net.
4	6.92	"Få hurtigt succes med ClipArt og flotte fonte" Bitmap- eller vektor-grafik, outline fonte. Præsentation af fontsæt og ClipArt disketter.
5	7/8.92	"Desktop-tryksager med kulør" Farveblanding, farveprinter, 4-farve trykteknik, color-PostScript, raster og moiré, fotosats
6	10.92	"Lagkager, søjler og vektor-diagrammer i Prof. Page" Trykker med bussiness-grafik i bitmap og vektor.
7	11.92	"Desktop katalog produktion på Amiga"
8	...	"Lav skilte, bilstreamers o. lign. i Prof. Page"
9	...	"Manualer med Amiga- og PC-skærbilleder"
10	...	Ønsker og forslag fra læserne... ???

Du kan bestille tidligere numre af Det Nye COMpuTer i vor abonnementsafdeling på telefon 33-912833 mellem kl. 11:00 og 16:00.

NU SKER DET!

Vi bryder nu 'de stores' monopol på at være Danmarks billigste og bedste leverandør indenfor Amiga Public Domain, Shareware og hardware, når vi introducerer en række kvalitetsprodukter til DNCs læsere. Alle produkterne er enten fremstillet eller forarbejdet i Europa. Husk på, når De køber et hardwareprodukt hos **M.R. GRUPPEN I/S**, får De selvfølgelig dansk brugsanvisning og **2 ÅRS GARANTI**. Gør som tusindvis af andre Amigaejere-køb Deres PD, SW og hardware hos **M.R. GRUPPEN I/S**!

Få pakker med kvalitets PD/SW programmer...

GRATIS

Betal kun for kopieringen og disketterne !!

Pakke med 35 prg'er: Indeholder bl.a. Danmarks nyeste viruskiler, databaser, utilsites, spil, checkregnskab m.m. **99.-**

Spilpakke med 50 spil: Indeholder bl.a. skak, arcade, adventure, shoot em up, strateg, sports- og kortspil m.m. **199.-**
BEMÆRK: Nu 2 Forskellige Spilpakker

NYHEDI: Kontopakke med databaser tekstbehandling, DTP, regneark, labelprinter MSdos Amiga tekstfilkonverter. **199.-**

Clip-Artpakke: Indeholder over 2000 IFF-billeder til brug i DPaint mv. **199.-**

CG Fontspakke: Indeholder over 100 CG fonte til brug i Prof. Page eller pagestream. desværre indeholder alle fonte ikke æbø. **199.-**

Programmeringspakke: Indeholder Pascal, DEX, Prolog, C-compilere og manualer til den lidt øvede AMIGA-bruger. **199.-**

Dette er Danmarks absolut bedste og billigste

HARDWARE

AMIGA 500/500+/600/2000... Ring for pris!
MultiEvolution H.D. til A500 & A500+
52 Mb Harddisk, 0 Mb ram. **2955.-**
52 Mb Harddisk, 2 Mb ram. **3515.-**
105 Mb Harddisk, 0 Mb ram. **3755.-**
105 Mb Harddisk, 2 Mb ram. **4315.-**
MultiEvolution Harddisk til A2000
52 Mb Harddisk, 0 Mb ram. **2955.-**
105 Mb Harddisk, 0 Mb ram. **3755.-**
Ramudvidelser til A500 & A500+
512 Kb med ur og afbryder. **232.-**
Ramudvidelse, specielt beregnet til A500-
Opgradering 1->2 mb chipmem. **449.-**
3.5 diskdrev til alle AMIGA-modeller
Extern m. afbr. og gen. bus. **499.-**
Intern A500 & A500+. **499.-**
24 Nds printer til alle AMIGA-modeller
Citizen 224 incl. kontorpakke. **1995.-**
SÆTILBUD: Naksha kvalitetsmus
280 dpi incl. møtte og holder. **189.-**
D I V E R S E
Diskettebox til 80/100 stk 3.5". **49.-**
Vlab videodigitizer A500. **2625.-**
Vlab videodigitizer A2000. **2225.-**
Noname 3.5" disketter 100 stk. **290.-**
Alle priser er opgjort excl. moms
Ring og bestil vores varekatalog

M.R. GRUPPEN I/S

Tlf. 56 63 22 77 (4 linier) Fax. 56 63 21 77

Sponsorer:

I produktionen af "Det Nye COMpuTer" bruges bl.a. følgende produkter:

Professional Page 2.1DK,
Professional Draw 2.0, The Art
Department Prof. (Nikita Data)
Nordic Power-Freezer (Betafon)
Action Replay Mk.II (Alcotini),
Amiga 3000 (Commodore),
DeluxePaint IV (SuperSoft)

eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* **TEGN** helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

***FORNY** dit helårsabonnement **TIL TIDEN**, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.
Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betalt dit helårs-abonnement **TIL TIDEN** (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du **IKKE** i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMPUTER".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
COMputer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.



JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent



Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

LIKE A VIRGIN...

Vi besøger Virgin Games - et af de største, mest velfunderede og mest fremsynede firmaer i spilbranchen.

Af Søren Bang Hansen

Virgin er engelsk for "jomfru", men det er svært at få øje på nogen forbindelse mellem navnet og firmaet. Kysk tilbageholdenhed er nemlig ikke det, man forbinder med Virgin-koncernen.

Eventyret startede for over 20 år siden, da Richard Branson, en ung, langhåret idealist, fik ideen at starte sit eget pladeselskab. Han døbte det Virgin Records, og en af Bransons første beslutninger var at tegne kontrakt med en ung, ukendt musiker, hvis musik han selv holdt meget af. Musikeren hed Mike Oldfield, og i årene siden da har Branson truffet mange andre modige og ukonventionelle beslutninger af tilsvarende høj kaliber.

Mellemregningerne springer vi over. Summa summarum er, at Richard Branson idag - udover pladeselskabet - blandt andet råder over sit eget flyselskab og rejsebureau (Virgin Pacific), bogforlag (Virgin Publishing) samt en stor butikskæde (Virgin Megastores).

Og han er stadig lige langhåret.

Virgin Games

Midt i 80'erne stiftede Richard Branson så Virgin Games - den del af imperiet, vi i denne artikel vil koncentrere os om. Firmaet har en stor afdeling i USA, men hovedkvarteret ligger i det vestlige London.



Et kig ud over lokalet, hvor alle programmørerne sidder og lægger sidste hånd på Virgins kommende udgivelser. Her er John, Ian og Mike i færd med at fjerne de sidste "bugs", så spillene er helt fejlfrie, når de sendes til duplikering.

Richard Bransons spilfirma deler kontorer med hans bogforlag, og har bl.a. specialiseret sig i at udgive en ganske bestemt slags litteratur: erotiske bøger - for kvinder!

Uafhængige udviklingshold

I kælderetagen, vimler det med computere i alle afskygninger. Det er her, Virgins programmører sidder og checker, at alle de nye spil virker som de skal, før de sendes på markedet.

Denne dag sad der nogle stykker og lugede ud i Floor 13 - et strategispil om ufine metoder i den tåmørke-verden, hvor de hemmelige efterretningstjenester opererer. Spillet skulle have

været udgivet for flere måneder siden, men blev forsinket på grund af en masse "bugs", som programmørerne havde overset.

Selve spil-udviklingen foregår ude af huset - enten i Virgins amerikanske afdeling eller hos uafhængige udviklingshold, der arbejder fra deres egne baser rundt om i verden.

Det er dyrt at udvikle spil "in-house", og det er grunden til, at Virgin - ligesom de fleste andre softwarehuse - har valgt at udlicite dette arbejde. Opgaverne - og pengene - går som regel til de programmører, der allerede har bevist, at de kan levere spil af høj kvalitet inden for en given deadline.

Det foregår i praksis på den måde, at forskellige udviklingshold sender et oplæg ind til Virgin. Et godt eksempel er science fiction spillet "Dune", der netop er udgivet til Amiga. Virgin fik først tilsendt et oplæg fra en gruppe franske freelance programmører, der kalder sig Cryo. Men Virgin var ikke begejstrede for Cryos ideer, så de tog i stedet kontakt til et amerikansk udviklingshold. Få uger senere vendte Cryo imidlertid tilbage med et nyt koncept, der indeholdt så mange gode ideer, at Virgin alligevel besluttede at give projektet til dem. Cryo har iverigt allerede startet arbejdet på det andet - og

sidste - spil i Dune-serien.

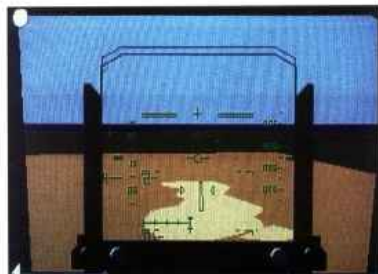
En anden interessant ting ved Dune er, at spillets soundtrack (komponeret af en fransk gruppe ved navn "Exxos"), lige er blevet udgivet på CD og kassette. Det er første gang, et stort pladeselskab har udgivet musik fra et computerspil. Gæt selv, hvilket pladeselskab, der er tale om...

Med hammer og segl

KGB er titlen på et andet strategi/eventyr-spil, som Cryo netop nu er i gang med at lægge sidste hånd på. Her overtager du rollen som Maksim Rukov - en ung russisk soldat, der (af grunde, du ikke selv kender) netop er blevet forflyttet til afdeling P i KGB's 2. direktorat i Moskva.

Afdeling P blev oprettet som led i Perestroika-politikken med det formål at bekæmpe korruption inden for KGBs egne rækker. Spillets handling udspringer sig i dagene op til august-kuppet, hvor Gorbatsjov netop blev forrådt af "sine egne". Det overordnede mål med spillet er at infiltrere og stoppe den sammensværgelse, de reaktionære gammel-kommunister har sat i værk.

Det er svært at forestille sig et mere intrigant miljø end KGB, så din opgave er ikke let. Det gælder om at være diskret, men samtidig vide alt om alle. Du kan i hvert fald



Denne komplicerede rumsimulator kommer nu i CD-version, der indeholder autentisk radiokommunikation fra NASA's hovedkvarter - plus et komplet rum-leksikon!



Pool: Hvis du var vild med Whirlwind Snooker, men foretrækker at spille pool, så har du nu muligheden.



Lure of the Temptress: Dette nye Virgin-eventyr er fyldt med humor. Det næste spil i serien er allerede på vej.

være rimelig sikker på, at alle ved alt om dig...

Spillet er delt op i en række kapitler, der hver især indeholder forskellige missioner, der skal gennemføres. Det hele foregår i "real-time" - tiden går altså også, når du ikke laver noget, så det er om at være hurtig. Alt er ikonstyret, og når du taler med folk, vælger du ganske enkelt dine replikker fra en "multiple choice" menu.

Programmet er ekstremt brugervenligt. Der er automatisk kortlægning, så du selv slipper for at sidde og fumle med papiret. Der er også en "replay" funktion, så du kan "spole tilbage" i handlingen, hvis du skulle have glemt, hvad du tidligere har foretaget dig. Og når du dør, behøver du heller ikke starte forfra. Du kan simpelthen spole tilbage og forsøge

og hugget millioner af pund fra sine egne medarbejders pensions-fonde.

Da Maxwell-ballonen sprang, stod Virgin klar til at gribe stumperne. Og det gælder ikke kun spil... Fem af Virgins nuværende medarbejdere har faktisk en fortid hos Mirrorsoft! En af dem er Mike, der nu arbejder i Virgins marketings-afdeling. Jeg spurgte ham om, hvor mange pensionspenge Maxwell havde snydt ham for, men han var en af de heldige: "Jeg var ny i firmaet, og havde derfor ikke nået at tegne en pension endnu," smiler han lettet...

Men lad os glemme Mirrorsoft-tragedien, og se lidt på nogle af de andre spændende spil, der snart kommer fra Virgin. Hvad siger du for eksempel til "Lemmings med våben"? Det var den karakteristisk Caroline Stokes

bedrager, for Rookies er absolut ikke nogen udviklet og seriøs simulation. Lad mig citere fra pressemeddelelsen: "Nogen mennesker siger: 'Giv freden en chance'. Vi siger: 'Rist dem med napalm, gennemhul dem med maskingeværlid og flamber dem med missiler!'" Rookies udkommer til oktober på Amiga og PC.

Så er Pool straks mere konventionelt. Dette spil er en fortsættelse til det imponerende Jimmy White's Whirlwind Snooker, og igen er det mesterprogramøren Archer Maclean, der står bag. Grafikken og styresystemet er næsten identisk med snooker-spillet, men reglerne er selvfølgelig anderledes. Amiga-versionen udkommer til september, og derefter følger en udgave til PC.

Endelig er der Reach for the Ski-

sammen meget godt. Men hvad i alverden er der blevet af den gamle brødkasse? Svaret er lige så enkelt som det er ubarmhjertigt: Den er blevet vrasket! I år udgiver Virgin kun et enkelt program til Commodore 64 - et jævnt uinteressant spil ved navn MC Kids. Og næste år?... Ingenting. Virgin er ikke i tvivl: Commodore 64 er død.

Fremtidens medie

Firmaet har sat alle sejl ind på at udvikle programmer til fremtidens data-medie: Compact Disc.

Steve Clark er manden, der har ansvaret for Virgins udgivelser på de nye medier. Hans job er ikke let, for markedet er utroligt forvirrende i øjeblikket. Det vrirler med forskellige CD-formater, der desværre kun har det til fælles, at de er gensidigt inkompatible. Steve Clark ser her en klar parallel til



Caroline Stokes på sin vante plads midt i det kreative rod, hvorfra hun til dagligt varetager det meste af firmaets kommunikation med omverdenen - herunder alverdens computerblade.



Virgin har åbenbart så travlt med aktuelle projekter, at de ikke har tid til at svælge i fortidens succeser. Disse eftertragtede trofæer stod efterladt i et støvet hjørne sammen med diverse skrammel...



To af firmaets nøglepersoner: Steve Clark er som "New-Media Manager" ansvarlig for udgivelser på nye formater såsom CDTV. Til venstre smiler Caroline Stokes begejstret til pressen - som er hendes daglige arbejdsområde.

dig med en ny vej ud af blindgyden.

Jeg var meget imponeret over det, jeg så af spillet. Det er ikke alene teknisk flot, men byder også på et usædvanligt spændende plot, der for en gang's skyld tager udgangspunkt i virkeligheden. Og så er der en virkelig sej paranoia-stemning...

Amiga-ejere må pænt vente til omkring juletid, før spillet udgives til deres computer.

Flere spil på vej

Der er også god grund til at glæde sig over, at Revolution allerede er i fuld gang med en efterfølger. Handlingen udspringer sig efter et atom-holocaust, og målet med spillet er at flygte fra nogle underjordiske byer.

Når Virgin netop nu har så mange spændende spil på vej, så hænger det bl.a. sammen med, at de har købt en masse rettigheder af Mirrorsoft, der for et par måneder siden gik ned med et brag. Mirrorsoft var en del af Maxwell-imperiet, og få uger efter Robert Maxwells gådefulde dødsked, måtte firmaet lukke, da det kom frem, at Maxwell havde fusket med regnskabstallene

hæftede på Rookies - et spil, der i sit grundkoncept minder lidt om Lemmings. Men i dette spil styrer du en hær af små "legetøjs-soldater", der har nok at gøre med at storme fjendtlige baser, redde krigsfanger, undvige gasangreb, lægge baghold ud for fjendens konvojer og soldater, sprænge demninger i luften - og meget mere. Og i modsætning til Lemmings ligner spillet ikke et platformspil. Omgivelserne vises i 3D grafik, og i sin præsentation minder spillet faktisk mest om en "gude-simulator" (Populous, Powermonger etc.). Men skindet

es - en flysimulator programmeret af holdet bag Falcon. Spillet foregår under 2. Verdenskrig, og dets hovedattraktion er, at det kan spilles på flere niveauer: Som flysimulator, som strategispil - eller begge dele på en gang. Udo-ver pilot-rolle, får du nemlig mulighed til at afprøve dine evner som øverstkommanderende i

RAF, hvor du får kontrol over produktion og deployering af nye fly, kontrol af piloternes kampmoral og meget mere. Spillet udkommer til oktober på Amiga og PC.

Amiga... PC... Alt...



KGB: Kan du mon stole på Kammerat Vovlov? Sammenlign iøvrigt dette skærbillede med grafikerens færdige skitse. Der ligger mange timers grundig planlægning bag et spil af denne type!

situationen i starten af 80'erne:

"Dengang var det også svært at være softwarehus. Det vrimlede frem med inkompatible maskiner som Dragon, Oric, Spectrum, Vic 20, Commodore 64... og det var umuligt at spørge om, hvilke af dem der havde en fremtid. I de sidste par år har situationen været langt mere overskuelig, idet Amiga og PC har været de altdominerende mærker på computerfronten. Men nu begynder der igen at tegne sig et mudret billede på grund af de mange nye CD-formater. Industrien gør sig selv en bjørnetjeneste ved at lancere alle disse nye maskiner."

Alligevel er der mange forhold, der adskiller den nuværende situation fra starten af 80'erne. Det er for eksempel langt dyrere at udvikle programmer til CD, så der er altså mere på spil for de softwarehuse, der vover sig ud i dette uafklarede marked. Til gengæld er det meget nemt at konvertere softwaren til andre CD-formater, fordi programmerne næsten udelukkende består af rå data.

Virgin er allerede i fuld gang med at udvikle CD-software, og mest imponerende er nok "The

7th Guest", som du kan læse om andetsteds i denne artikel. Dette nok er det tætteste, jeg endnu har set på en interaktiv film. Folkene bag 7th Guest, det amerikanske firma ved navn Trilobyte, arbejder allerede på deres næste spil. Det har endnu ikke fået nogen titel, men vi kan (som det første computerblad i Europa) afsløre, at handlingen udspringer sig i en deprimerende fremtidsverden, der minder lidt om den i Tron-filmen. Trilobyte har endnu ikke skrevet kontrakt med en udgiver, men Virgin er interesseret...

Derimod har Virgin ingen planer om at udgive The 7th Guest til CDTV'en. Caroline Stokes' begrundelse er, at dette simpelthen er en teknisk umulighed. Men mindre kan også gøre det, og CDTV-ejerne har da heldigvis en del at se frem til. Virgin vil nemlig, inden for al overskuelig fremtid, fortsætte med at understøtte Commodores CD-Amiga format.

To slags CD-programmer

Virgins CD-programmer kan groft inddeles i to kategorier. For det første er der konverteringer af eksisterende computerspil, hvor CD-udgaven typisk bliver forsynet med bedre lyd og flere levels. Spirit of Excalibur er et godt eksempel. Også Legend of Kyrandia vil blive udgivet til CD-formaterne, og også her vil professionelle skuespillere lægge stemmer til de mange særlige væsener, der optræder i spillet.

Shuttle, den ultra-avancerede rumfærgesimulator, er et lidt mere eksotisk eksempel på et spil, der er konverteret fra floppy til compact disc. Selv i computer-udgaven er dette program noget



Et kuriøst eksempel på at det ikke er teknisk snilde, Virgins programmører mangler: Her har de bygget en Amiga 500 ind i et gammelt arcade-kabinet. I frokostpauserne morer de sig med at slå hinandens highscores i Golden Axe!

ud over det sædvanlige. Spillet, der er udviklet i samarbejde med den amerikanske rumfartsorganisation Nasa, indeholder ifølge Caroline Stokes mere end 400 forskellige knapper (!), så det må vist betegnes som den ultimative udfordring for garvede computerpilote. Men CD-udgaven af Shuttle indeholder en ekstra dimension: Ikke alene er simulationen her fuldstændig med autentiske radio-optagelser af kommunikationen mellem Nasa og rumfærgen... CD'en indeholder også et stort leksikon over verdensrummet!

Den anden kategori af CD-produkter er de programmer, der er udviklet kun til compact disc - med alle de muligheder det giver. Det siger sig selv, at det er i denne kategori, man finder de mest interessante programmer - i hvert

fald, hvis man lægger vægt på, at softwaren udnytter hardwarens potentiale mest muligt.

Ægte multi-media

The 7th Guest er vel det mest oplagte eksempel på et dedikeret CD-produkt, men på dette felt kan CDTV'en skam også godt være med.

North Polar Expedition er et godt eksempel på et CDTV-program, der er udviklet specielt til det nye medie. Det er egentlig et undervisningsprogram, der primært er rettet mod de engelske skolars geografiundervisning, men også private kan have glæde af denne autentiske simulation af en ekspedition til Nordpolen. Programmet tester og udbygger din viden om geografi, økologi, matematik og sociologi (samspillet mellem ekspeditionens medlemmer), og hvis ikke alle dine dispositioner er fuldstændig korrekte, ender ekspeditionen givetvis i den rene katastrofe!

Det hele er illustreret med fotografier (i HAM mode) fra Sir Ranulph Fiennes "Transglobe" ekspedition. Programmet koster over 600 kroner, men så medfølger der også en bog om den rigtige ekspedition ("To the End of the World af Ranulph Fiennes himself") og en detaljeret manual.

Musicolor er titlen på et andet interessant undervisningsprogram til CDTV, der ligesom North Polar Expedition udgives på Virgins nye "Multimedia" label. Programmet er resultatet af et samarbejde mellem folk, der kommer fra mange forskellige kunstneriske baggrunde - altså et ægte multimedia produkt.

Programmet bygger på en speciel metode for musikindlæring, det såkaldte "Tobin system",

hvor de de musikalske toner visualiseres med forskellige farver. Farverne erstatter ikke det konventionelle notesystem, men de er med til at gøre indlæringen mindre kedelig og mere oplevelses-orienteret. Selv børn, forældre og lærere uden nogen musikalsk viden kan straks gå igang med at komponere deres egen musik - samtidig med at de lærer om rytmer, toner og harmonier.

Programmet kan bruges i kombination med instrumenter som klaver, guitar og blokfløjte, men i mangel af bedre kan man udmærket klare sig med sin egen sangstemme. Musicolor kan bruges af børn fra syv år og opefter. Programmet leveres sammen med en musikalsk malebog, arbejds-blok og andre nyttige redskaber.

Det er klart, at Virgin, i kraft af koncernens vidtspændende interesser, har en særdeles privilegeret stilling i konkurrencen om det spirende multi-media marked. Ingen andre program-udviklere kan støtte sig til deres eget pladeselskab og bogforlag, og Virgin vil selvfølgelig gøre alt for at udnytte denne fordel gennem et tæt samarbejde på tværs af de enkelte medier og selskaber. Ressourcerne er der - og venter bare på at blive udnyttet.

Så hvem ved... Måske er Richard Branson manden, der endelig kan realisere multi-media drømmen og gøre, hvad ingen andre - heller ikke Commodore - endnu har magtet: præsentere konceptet på en måde, så den interaktive computer-underholdning endelig slår igennem på massemarkedet.

DEN SYVENDE GÆST

En ny form for underholdning er så småt ved at se dagens lys. The 7th Guest er et af de første eksempler på, at computergrafik kan kombineres med ægte video- og lydoptagelser, så det hele går op i en højere enhed, der næsten kan betegnes som interaktiv film. Programmet er udviklet af et amerikansk firma ved navn Trilobyte. Programmet leveres på to compact discs - det svarer til 3000 disketter, fyldt til randen med grafik, lydeffekter og musik. Altsammen kombineret med over en halv times levende film (FMV).

Jeg så spillet demonstreret på en 486-30Mhz PC, udstyret med CD ROM drev).

Lad os først slå fast, at det her er en gyser! Seks vidt forskellige mennesker er blevet inviteret til middag og overnatning i et stort, gammelt hus. Blandt gæsterne er en sofistikeret overklasse-dulle, et pænt ældre ægtepar, en snobbet gammeljomfru... og så naturligvis den unge mr. Dutton, som er dit alter ego.

Intro-sekvensen viser dig (repræsenteret af en ung mandlig skuespiller) stå i husets store hall med et mystisk okkult ornament i baggrunden. Du står midt i rummet og holder et krøllet brev frem foran dig. Mens du læser, trænger en venlig og velartikuleret stemme ud gennem højttaleren:

"Min kære mr. Dutton... Velkommen til mit hus! Du skal nu tilbringe en nat her som min gæst. Til gengæld vil jeg opfylde dit hjertes inderste og mest hemmelige ønske." Mens dette bliver læst op, kan man på skærmen se, hvordan "kameraet" panorerer væk fra din figur og rundt gennem de mange lokaler i det gamle hus. Særlig imponerende, selvom grafik-omgivelserne ikke altid bevæger sig helt glidende. Men de små ryk formår ikke at sætte skår i helhedsindtrykket, for grafikken er virkelig flot. Specielt nød jeg "kameraets" stråmønstre flugt ned langs et raytraced billardbord...

Mens så pludselig (!), idet "kameraet" bevæger sig ned ad kældertrappen til et rum med



The 7th Guest: Der er dækket pænt op i spisesalen, men dette er ikke noget almindeligt middagselskab...

nogle gamle kister, skifter stemmen karakter - og går over i en dyb, rungende dømmelig snæren:

"... Og du ved godt, hvad dit inderste ønske er. Du ved det!..."

Jeg opdager til min rædsel, at de mystiske kister er udsmykket med dødningshoveder. Stemmen fortsætter: "Jeg forlanger en ting af dig. Det er den opgave, jeg har stillet for jer, mine seks gæster."

En af kisterne springer op med et smæld, og "kameraet" panorerer pludselig ned i den tomme kiste... Stemmen fortsætter, men selvom den nu er tilbage i det kultiverede toneleje, er jeg langt fra tryk ved situationen:

"Der er en gæst, der endnu ikke er ankommet. En gæst, helt anderledes end jer andre seks. En MEGET speciel gæst. Jeres opgave involverer denne særlige gæst. Du spekulierer på hvad opgaven er, men det er SPILLET, Mr. Dutton... Det er den opgave, jeg har stillet dig."

Pludselig glider stemmen igen over i en dømmelig snæren: "Men en ting kan jeg fortælle dig: I morgen vil kun een af mine gæster forlade huset i levende live - og med sit inderste ønske opfyldt..."

Lad os springe frem til en scene længere ind i spillet. Skærm billedet viser et køkken. "Kameraet" panorerer lidt rundt i lokalet og zoomer til sidst ind på en stor sort gryde, der står og damper på et gammelt komfur. En kvinde træder ind i rummet (og husk lige, at når jeg siger kvinde, så taler jeg om den ægte vare!). Hun går hen til komfuret, dufter til suppen og stikker en ske i gryden.

Men netop som hun skal til at smage på suppen, stiger et frygtindgydende, dømmeligt ansigt op ad gryden - og hen mod den skrækslagne kvinde. "Dette er ikke virkeligt!", skriger hun hysterisk. "Dette kan ikke være virkeligt!..."

Måske ikke. Men det er knagene tæt på!

Læserundersøgelse

Vær med til at gøre dit blad bedre! Udfyld og indsend denne side inden d. 1/12-1992. Så får din mening afgørende betydning for hvordan bladet ser ud i 1993!

Værende på DNC forsøger konstant at forbedre bladet, så det bliver så godt som overhovedet muligt. Det kan vi dog ikke kun gøre selv, vi må have DIN stemme, DIN mening om hvad der skal være i bladet.

Nu har du en unik chance for at gøre dit eget blad bedre - det kræver kun fem minutter af din tid (og portoen). Udfyld og indsend hele siden, gerne i fotokopi, senest inden d. 1/12-1992. Send den til:

DNC
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "LU"

HVEM ER DU?

1. Hvad er dit navn?

2. I hvilket område bor du?
☐ København City
☐ København forstad
☐ Resten af Sjælland
☐ Lolland-Falster/Bornholm
☐ Fyn
☐ Nordjylland
☐ Sønderjylland
☐ Vestjylland
☐ Østjylland
☐ Andet sted _____
3. Hvilken uddannelse har du?
☐ Ingen, går stadig i folkeskole
☐ Folkeskolens afgangseksamen
☐ Studentereksamen
☐ HF
☐ Grundlæggende erhvervsuddannelse (f.eks. EFG, HH)
☐ Afsluttende erhvervsuddannelse (f.eks. HA, Cand. Merc)
☐ Højere uddannelse
☐ Andet _____
4. Hvilket arbejde har du?
☐ Intet
☐ Fritidsjob efter skole
☐ Selvstændig
☐ Faglært arbejder
☐ Ufaglært arbejder
☐ Funktionær/tjenestemand
☐ Lærning _____
5. Hvilket køn har du?
☐ Mand
☐ Kvinde
6. Hvor gammel er du?
☐ <9
☐ 9-12
☐ 13-15
☐ 16-20
☐ 21-29
☐ 30-45
☐ 45-60
☐ 60+

DIG OG DIN COMPUTER

7. Hvilke computere har du?
☐ Commodore 64
☐ Amiga 500
☐ Amiga 500+
☐ Amiga 600
☐ Amiga 1000
☐ Amiga 2000
☐ Amiga 3000
☐ IBM-kompatibel
☐ Macintosh
☐ CDTV
☐ Atari
8. Hvilket af følgende ekstraudstyr har du?
☐ Ramudvidelse (hvor meget ram ialt _____)
☐ Printer
☐ Modem (Hvor mange Baud _____)
☐ Joystick
☐ Harddisk (Type og størrelse: _____)
☐ Scanner
☐ Højtalere
☐ Ekstra drev
☐ CD-ROM drev
☐ Acceleratorkort (Hvor hurtigt? _____)
☐ Sampler
☐ Genlock
☐ Andet _____
9. Hvilket udstyr/computere regner du med at købe inden for det næste år?
☐ Commodore 64
☐ Amiga 500
☐ Amiga 500+
☐ Amiga 600
☐ Amiga 1000
☐ Amiga 2000
☐ Amiga 3000
☐ IBM-kompatibel
☐ Macintosh
☐ CDTV
☐ Atari
☐ Ramudvidelse (hvor meget ram ialt _____)
☐ Printer
☐ Modem (Hvor mange Baud _____)
☐ Joystick
☐ Harddisk (Type og størrelse: _____)
☐ Scanner
☐ Højtalere
☐ Ekstra drev
☐ CD-ROM drev
☐ Acceleratorkort (Hvor hurtigt? _____)
☐ Sampler
☐ Genlock
☐ Andet _____
10. Hvad bruger du din computer til?
☐ Spil
☐ Tekstbehandling

- ☐ Grafik
 - ☐ Musik
 - ☐ Regnskab
 - ☐ DTP
 - ☐ BBS
 - ☐ Undervisning
 - ☐ Animationer
 - ☐ Multimedia-præsentationer
 - ☐ Andet _____
- ## DIG OG DET NYE COMPUTER

11. Er du abonnent?
☐ Ja (hvis ja, hop til 12)
☐ Nej
- 11b. Hvor tit læser du det nye Computer?
☐ Et par gange om året
☐ ca. hver anden gang
☐ Næsten altid
☐ Altid
- 11c. Hvordan får du læst DNC?
☐ Løssalg
☐ Hos ven
☐ På biblioteket
☐ Via firma
12. Hvor mange ud over dig har kigget i dette nummer?
☐ 1
☐ 2-3
☐ Over 3
13. Hvad læser du, og hvordan bedømmer du det fra 0 til 5
☐ Computer Hotline
☐ Secret Service
☐ Konkurrencer
☐ Mailbox
☐ Gameplay
☐ USA Today
☐ Musikbrevkassen
☐ Teknisk brevkasse
☐ Programmeringskurser
☐ Games Preview
☐ DTP-Artikler
☐ 5. Kolonne
☐ At Leve med-serien
☐ Artikler om besøg hos softwarehuse
☐ Artikler om besøg hos spillehaller o.lign
☐ Artikler om besøg hos danske computerforretninger
☐ Tests af hardware
☐ Tests af seriøs software
☐ Gallery
☐ PD-stof
☐ Featureartikler om anvendelsen af Amigaen
☐ Modemartikler, og artikler om BBS'er mm.
14. Hvad synes du om PC-spil anmeldelser i Gameplay?
☐ God ide
☐ Dårlig ide
☐ Er ligeglad
15. Hvordan har DNC i dine øjne udviklet sig det sidste år?
☐ Blevet bedre
☐ Uændret standard
☐ Blevet værre (benyt evt. sidste spørgsmåls linjer til uddybning)
16. Hvor lang tid har du læst DNC?
☐ Under et halvt år
☐ Under et år
☐ Under tre år
☐ Siden starten
17. Hvordan bedømmer du layoutet?
☐ Helt fint
☐ For broget
☐ For mange fejl
☐ For mange farver
☐ For få farver
☐ For svingende i kvalitet
☐ Andet _____
18. Hvordan er sprogtonen?
☐ Helt fin
☐ For seriøs
☐ For pjattet
19. Hvad synes du om reklamerne i DNC?
☐ Fin mængde og god kvalitet
☐ For mange
☐ For få
☐ For kedelige
☐ For uvedkommende
20. Hvad så du gerne i DNC?
☐ Større Gameplay-sektion
☐ Større Mailbox
☐ Større Secret Service
☐ Flere programmeringskurser (hvilke sprog _____)
☐ Stortests af hardware
☐ Stortests af spil
☐ Stortests af seriøs software
☐ Flere featureartikler
☐ Mere om CDTV
☐ Mere om demoer
☐ Mere om musik
☐ En leder
Personlige kommentarer om ting i computerverden (eks. Apropos)
☐ Andet _____
21. Synes du, at der skal være alternativt stof i DNC om emner, der ikke handler om computere?
☐ Nej
☐ Ja
☐ Hvis ja, hvad skulle det så være?
22. Synes du, at der skal være alternativt stof i DNC om emner, der ikke handler om computere?
☐ Nej
☐ Ja
☐ Hvis ja, hvad skulle det så være?
23. Hvilke andre computerblade læser du?
☐ Alt om Data
☐ Engelsk-sprogede (hvilke? _____)
☐ Tyske (hvilke? _____)
☐ Andre _____
24. Hvordan synes du DNC er i forhold til andre computerblade?
☐ Lige så godt
☐ Bedre
☐ Værre
25. Vil du være villig til at betale ca. 7 kr. mere for DNC, hvis der var en diskette på forsiden?
☐ Ja
☐ Nej
26. Et par linjer om, hvad du synes om bladet iøvrigt

Den 5. Kolonne

Af Hook

"Hvor taler Ellen dog glimrende engelsk!"

Citatet stammer fra et af de mere geniale afsnit af "Matador".

Mange vil erindre scenen: Familien Skjern sidder ved frokostbordet og bliver for første gang præsenteret for den homofile Daniels engelske ven, Ellen, Mads Skjerns steddatter, kaster sig straks over vennen, der ikke har lyst til at tage til Feddet og svømme. Mads Skjern udbryder så ovenstående dels for at komplimentere Ellen for hendes, ja, glimrende engelsk.

Nøgleordet i Matador må være "forandring", og præcis dér er TV-serien relevant for Computers eget Lørdagshjørne. Der er nemlig udbredt enighed blandt kulturorienterede journalister og andre med en skuffet forfatterkarriere i faldstammen om, at vi her "på kanten af det 21. århundrede" må til at "se informationssamfundet i øjnene". Dette ses hyppigt i de mere "bløde" (læs: mindre krævende) dele af aviserne, som for eksempel i Berlingskes 2. sektion, Politikens 3. sektion og Weekendavisens... ja, og i Weekendavisen. I betragtning af at disse medier når ud til virkelig mange mennesker over kaffen og morgenkrydderen, så mener jeg ikke, at de kan ignoreres. Også computerfreaks må se "informationssamfundet" i øjnene.

For det første: Hvad ligger der i begrebet "informationssamfund"? Uden at blive for filosofisk kan man anlægge den synsvinkel, at et samfund defineres af, hvad dets medlemmer beskæftiger sig med. Pointen er således,

at det centrale i samfundet ikke er råvarer eller slaver men viden, altså information. Viden er magt, ikke? Den har vi hørt. Og det nye er så, at flere og flere får adgang til rå mængder ubearbejdet information ved hjælp af en (personlig) computer. Dette må siges at være centralt i "informationssamfundet".

Denne adgang til information vil som regel være på brugerniveau, men også hackeres tiltvungne adgang til et system er en del af informationssamfundet. Det er nemlig svært at gøre et netværk sikkert. Og således træder en mere dramatisk side af informationssamfundet frem på journalistens indre grafikort. Når samfundet er afhængigt af adgangen til information, så kan en fiks lille virus kan jo gøre uhyggelig stor skade! Se, nu synes konsekvenserne nærmest uoverskuelige og dagbladenes computerskribenter pumper uden varsel væk om hackerens kamp for at frigive information til folket og udnævner virusprogrammørerne til det 21. århundredes terrorister. Et interview med en mellemleder afsøger erhvervslivets frygt for konsekvenserne, hvis ikke der gribes ind fra politisk side. Og når ERHVERVSLIVET siger det, uha, så må vi passe på. Ellers kommer den store Bastian.

Scenen er som følger: Konen blev træt og gik i seng for nogle timer siden, men fantasien spiller løs. Journalisten åbner en flaske god (og ikke for dyr) rødvin fra Irma og tænder en smøg. Mindre fra '68 og alt det, som han ikke nåede, vælder frem. Nu sidder han fast. "Vi må se informationssamfundet i øjnene."

De bedste historier er ikke dem, der rejser en problemstilling, eller bringer et spørgsmål til debat. Det lærer man ellers i gym-

nasiet. Men sådanne historier er som regel kedelige. Nej, de bedste historier er dem, hvor Godt og Ondt bliver konfronteret, og så gør det i øvrigt ikke noget, at der ligesom "er en parallel til det samfund vi lever i", så realistens gys kan mærkes helt ind under den størknede sved på den efterhånden lidt trange skjortekrave.

Derfor er det spændende at læse og skrive om informationssamfundet, som vi må til at se i øjnene. Jamen, lad os da gøre det. Og hvis begrebet overhovedet skal have nogen som helst mening, så synes det fuldstændig vildt på nuværende tidspunkt at betegne Danmark og endnu mere det usammenhængende Europa som et informationssamfund. Man kan ikke benægte, at der er en udvikling i retning af, at information som sådan bliver mere og lettere tilgængelig. Det offentlige hjælpefunktioner varetages i højere grad af databaser, eksempelvis Det kongelige Biblioteks elendige (men hurtige) "Rex" base og Justitsministeriets gode (men absurd dyre) "Retsinformation". Vi må heller ikke glemme tekst-tv, der er godt, men ikke hurtigt. Men før systemer disse forbedres mærkbart, kan de ihvertfald ikke udgøre informationssamfundet. Og vi må hængende det op på den del af computer-ejerne, der har et modem og bruger det, så vil jeg hævde, at de er så få, at de ikke kan konstituere informationssamfundet.

Hele ideen om informationssamfundet forudsætter i sig selv en vulgær udbredelse af computere, der ikke synes umiddelbart realistisk. Men okay, med lidt mere rødvin og fantasi kan potentialet i store databaser, hackere, CDTV og actionmantyper som Helge Adam Møller godt gå hen og smelte sammen til

noget, der smager af Los Angeles. Det er fiktivt og spændende, det er ikke faktisk.

I virkeligheden ved vi alle sammen godt, at Mickey Rourke er langt væk. Men det må heller ikke være særlig rart at skulle stå op, glemme at barber sig, have problemer med at binde slipset for derefter at mærke skuffelsen, når man kun har råd til en Opel Astra. Dette er realiteten i Danmark anno 1992.

Informationssamfundet er en våd og naiv drøm på den midaldrende generations stadigt mere beskidte lagen. Det er et fragment af den store løgn, der bliver solgt dag efter dag. De tror i deres naive blindhed på, at rå information bliver tilgængelig for folket. Men hvis information ER magt, så kan man være sikker på, at det bliver holdt langt væk fra folket. Og at hackere herefter kan opfattes som frihedskæmpere, er hulkende patetisk. Men der skal jo være Godt og Ondt, hvis det skal være spændende, og hacking smager en smule af anarki.

Informationssamfund eller ej, skribenterne nyder deres cappuccino på caféerne, hvor de unge kommer. De har alle sammen læst "Ikke uden min datter" og tror på menneskerettighederne og grundloven. Det er alt sammen så velment, at man får kvalme. Og imens man dagligt kan se deres humanistiske verdensbillede krakelere, bliver Klaus Riffbjerg ved med at skrive digte.

Informationssamfundet er over os.

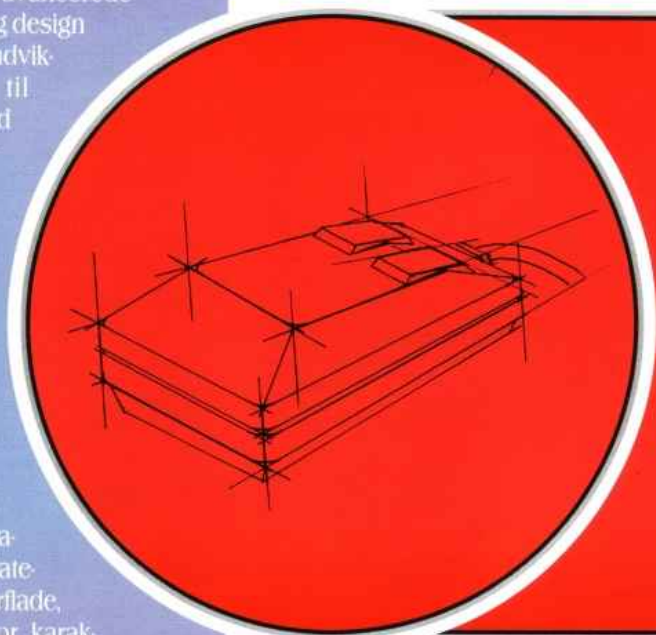
*Five to one/
One in five/
No one here gets
out alive.*

INTERpaint 64

Den første i en ny generation af grafisk software. InterPaint 64 udnytter de nyeste opdagelser inden for brugervenlighed og funktioner, mens den løber fra lle konkurrenterne. InterPaint 64 er et hurtigt og stabilt tegneprogram med nye avancerede funktioner, der gør grafik og design til en leg. Det første dansk udviklede tegneprogram til Commodore 64/128 med mange nye funktioner, der hidtil var forbeholdt langt dyrere maskiner. InterPaint 64 er et professionelt produkt, som både amatører og øvede brugere kan få glæde af. Alt præsenteres nemt og overskueligt, og man er i gang efter få minutters øvelse. B.l.a. med Danske skærmtekster, Dansk manual, Lynhurtig skærmopdatering, Interaktiv grafisk brugerflade, F.L.I. editor til flere farver pr. karakter, Hi-res editor, Sprite-editor med overlaysprites, Karakter editor, Amiga rullegardinsmenuer, Amiga mus kan tilkobles, Understøtter bl.a. Koala Paint, Animering af sprites, Diskfunktioner tilgængelige som ikoner, Fyldt med grafisk funktioner. Et stykke software er ikke brugbart, hvis det ikke er kompatibelt med de gængse markedsstandarder. Derfor kan InterPaint 64 naturligvis bearbejde grafik fra de fleste andre tegneprogrammer.



**SÆT EN AMIGA-MUS
TIL DIN C64!**



Vejl. udsalgspris incl. moms :
(kun diskette version)

295,-

TLF. 8680-2700

OPLYSER NÆRMESTE FORHANDLER

INTERACT  **VISION**

**NØRRESKOV BAKKE 14 - 8600 SILKEBORG
TEL. 8680-2700 / FAX: 8680-0692**

STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY J.

star
ComputerPrinteren

The
new
multi-
talent
LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfædningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

